no.226
1983年12/15
アミューズメント通信
DECEMBER 15, 1983

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Japan ¥7200; Overseas (air mail) - US$70.00 per year.

毎月2回（1日・15日）発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　アミューズメント通信社　編集・発行人　赤木真澄　〒530大阪市北区神山町9・16（山名ビル）☎06(314)0309　定価300円　年間購読料7,200円（送料共）

“物品税„再燃

大蔵省がAM機全般の研究開始

アミューズメント（AM）マシンに対する物品税の課税問題が再び頭を持ち上げつつあり、これに対し日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）では税制研究委員会（駒井徳造委員長・セガ社）が会合を開き、対応策など検討中である。もし将来パチンコ、スロットマシン並みにTVゲームを含めたAM機全般に物品税が課されるとなると、AM機メーカーのみならず業界全般の経済活動に大きな打撃を与えAM業界の発展を阻害することになりかねないため、JAMMAでは慎重に対応策を検討したいとしている。

物品税は課税物品表に掲げられている物品について、製造工場から出荷される時点で課税されるもの。二十年以上前の昭和三十七年に物品税法が大改正され、それまでほとんどすべてのAM機器が「遊戯具類」として物品税の課税対象となってきたのが、硬貨作動式ではパチンコ、スロットマシンなどに限定されることになり、AM業界はその後力強く発展できる態勢となった。

課税物品を持つ産業は国の財源の一つとしての物品税を負担することで社会に貢献することになるが、反面その税負担で産業としての存在を脅かされることになり兼ねない。従って課税する側の大蔵省としても課税物品の指定についてはどうしても慎重にならざるをえないのが現状である。しかし政府としては国の財政悪化を理由に、ここ数年課税物品を拡大する方向で進めてきており、いよいよAM業界にも再検討を迫る動きを強めてきている。

物品税法（抄）

第一条　別表に掲げる物品には、この法律により、物品税を課する。

第三条　**2**　第二種の物品の製造者は、当該第二種の物品（課税物品に該当するものに限る。）で、その製造に係る製造場から移出されたものにつき、物品税を納める義務がある。

（課税物品表）

番号	類別	品目	税率
八	舟艇類及びその関連製品並びに娯楽用品、スポーツ用品及び遊戯具類	（1−4、6−9省略） 5　ぱちんこ機、スマートボール機、ボーリング用のピン及びボール、コリント並びにスロットマシン	二〇%

実現すれば業界に大打撃!!
JAMMAは慎重に対応策

まず大蔵省は十一月九日、JAMMAに対しAM業界について説明を聞きたいと申し入れ、同十一日JAMMAの日南香専務が大蔵省へと出向いたところ、大要次のような申し入れが大蔵省よりなされた。つまり政府の税制調査会は物品税対象品目（現行八十品目）を拡大すべく検討しているが、今回は過去に廃止したものを含め新商品と合わせ対象品目の拡大指定をしたい方針である。このためAM機について、課税可能かどうかを含めいろいろ研究したいので①種類の分類方法、②生産出荷状況、③家庭用TVゲームなどについて資料提出と説明を行なってほしい、とのこと。

なお過去にインベーダーブームを機にTVゲーム機への課税を検討したがすでにブームが終了したため、課税は見送られている。また、テーブル型TVゲーム機は、課税物品のテーブル（二〇％）に該当しないとの判断をしたことがあるが、これはテーブル型TVゲーム機の主な構成要件がTVゲーム機だったためである、とも説明している。

こうした大蔵省の動きに対し、JAMMA・税制委員会は十一月十五日東京永田町のTBRビルで第三回会合を開き、その対応策の検討を進めることとなった。この会合では大蔵省の動きについて専務が報告、同省からの依頼に応じてどう説明していくかなど検討が開始された。まずAM機の分類については業界内でも諸説まちまちであり、さまざまな分類が考えられるが、どういう分類にするかを含めて検討する。

また生産出荷台数についてはメーカーの協力を得てデータ収集を進めるが、その際明確な分類が必要なので分類が確定し次第早急にまとめることになっている。家庭用TVゲームについてはJAMMAは対象産業でないので、関知しない姿勢を貫く——としている。

物品税課税問題は時間を要することであり、たとえAM機に課税されるとしても法改正が必要であり、すぐさま行なわれるわけではない。しかし全般的な状況は、いずれ遠い将来課税されそうな雰囲気であり、十分に警戒を要するところである。

上の写真は税制研究委員会第3回会合のようす

労働大臣から表彰

大阪テントの友永社長が優秀技能者として

さまざまな分野の優れた技能を持つ人を表彰する「卓越した技能者の表彰式」が十一月十日、東京・中野のサンプラザで行なわれ、AM業界から㈱大阪テント（本社大阪）の友永勝社長が表彰を受けた。

この表彰は広く社会に技能尊重の気風を浸透させ、技術者の地位および技術水準の向上を図ることを目的として、労働省が昭和四十二年から毎年行なっているもので、今回で十七回目。表彰の対象者は年齢が三十五歳以上で、その技能に十五年以上の経験を持つ技能者いわば職人であり、きわめて技能が優れていること、他の技能者の模範となり、また技能を通じて労働者の福祉増進および産業の発展に貢献したことなどが条件となっている。手続きとしてはこれらの条件を満たす人について知事が推薦、さらに労働省の技能者表彰審査委員会が審査し、労働大臣から毎年約百名が表彰されている。

友永社長は各種テントの製作技術に卓越し、沖縄海洋博に展示された「アクアポリス」デッキ用のテントを考案、また他の技能者を育成、指導したことなどが認められ今回の表彰となったもので、これはAM業界からは初めてのこと（テント業界で四人目）表彰式には、卓越した技能者として今日あらしめた陰に家族の力添えがあったということで、それぞれ家族同伴で招待され、友永氏は夫人とともに出席、大野労働大臣より表彰状、卓越技能章（楯、記章）などが授与された。表彰式のあと同社長は「長年の苦労が国に理解してもらえたのは大変うれしい。一方で技能者としての責任が重くなったが、これを励みにさらに頑張りたい」と喜びを語った。

写真は技能者表彰式にて、上は大野労働大臣から表彰受ける友永夫妻

警視庁が要請文

東京都下のオペレーターに
自主規制の強化と徹底を求めて

警視庁防犯部少年第一課の古山昌雄課長は十一月一日付で、東京都内のゲーム場を経営するオペレーターあてに、ゲームセンターが非行少年のたまり場とならないよう〝自主規制の強化と徹底〟を図るよう求める要請文を配布した。

この要請文で同課長は、非行原因のひとつに少年のたまり場化しているゲームセンターがあげられているとし、「近年ゲームセンターが住宅街や通学路、学校周辺等へ設置され、そのゲームセンター内では、少年の喫煙や怠学、深夜はいかい等の少年が立入っているなど補導される少年が増加している」と指摘。同庁としてのこれらの実態からオペレーターに対し、自主規制の強化とその徹底を図るよう求めている。この要請文は、都下のオペレーターに対し直接もしくは各警察署を通じて配布されたもようである。

警視庁のこの動きに対し、日本娯楽機械オペレーター㈿（早見儀信理事長）と日本アミューズメント・オペレーター協会（NAO）東京第二支部（真鍋勝紀支部長）は合同で、警察庁との懇談会設定を決め、十一月二十四日、ホテルニューオータニで懇談会を開くとしている（そのもようは次号にて）。

83全国ロボット大会・第４回マイクロマウス

AMロボット全開

「83全国ロボット大会」とともに「第四回全日本マイクロマウス大会」が十月二十八日から十日間、東京・北の丸公園の科学技術館で開催され、期間中約四万人の入場者で賑わった。

これは科学技術への理解を深めることを趣旨として科学技術館が主催、㈱ナムコの全面協力により、毎年この時期に開かれている同館恒例の催事。全国ロボット大会は全国のロボットマニア、小学生から高校生、大学の研究室などの作品を一堂に集めて展示するもので今年で五回目となる。また全日本マイクロマウス大会はヨーロッパ・マイクロマウス大会と姉妹提携を結んでスタートし、今年で四回目を迎えたが、今回からは同館を中心に三月設立された日本マイクロマウス協会が同館と共催して開催。このほかロボット競技として「マイクロキャット」「ステップウォークマン」「自由演技」、それに今回から新しく始まった「ワーキングハンド」競技の各大会もあわせて実施され、それぞれ技術成果が競い合われた。

マイクロマウスで8割完走 日本独自のキャットも充実

マイクロマウス競技は回を追うごとに人気が高まってきており、競技は有線や無線での交信が許されない自立型ロボット（タテ・ヨコ二十五㌢以内）を使用し、幅十八㌢、高さ五㌢の迷路の隅から中央部に到達する時間を競うもので、制限時間十五分以内で最高十回まで挑戦できる。同競技のエントリー台数は百二十三台で、予選には七十台が出走。そのうち二十七台が決勝に進出した。決勝大会は十月三十日に行なわれ、二十七台中二十台が完走。審査員の金山裕筑波大学教授は「技術レベルは全般的にアップしており、とくに今回はソフト面でかなり充実した作品が目立った」と評価した。決勝の結果、昨年二位だった福山マイコンクラブ・上広孝幸氏の「TU－27」が見事優勝。これで同クラブのメンバーが三年連続して優勝の栄冠をさらったことになる。準優勝は東海高校マイクロマウス班の「迷笑殿イクロウス」、三位は小原敏秀氏の「ねずみさんIII世」。このほか科学技術館賞、日本マイクロマウス協会賞、ナムコ賞などの特別賞、敢闘賞が計五名に贈られた。

マイクロキャット競技はマイクロマウスと同様自立型ロボットによる迷路脱出競技だが、マウスより制限を緩くした日本独自のルールによる初心者向けのもの。この決勝大会は十一月六日行なわれ、二十三台が出走。そのうち八台が完走した。その結果、東京工業大学精密機械システムBの「ニャオ」が優勝したが、二位との差がわずか〇・一二秒という大接戦だった。惜しくも二位となったのは同大学精密機械システムAの「BUCHI」、三位は同大学精密機械システム下河辺グループの「ゾウさんI号」で、一位から三位までを同大学が独占した。このほか特別賞や敢闘賞などが計七者に贈られた。

マイクロマウス競技 決勝大会

マイクロマウスで３年連続優勝の福山ＭＣのメンバーたち

マイクロキャットで優勝した東工大システムＢのメンバー

観衆の見守る中、自立型ロボットが迷路を脱出（マイクロキャット大会）

新競技ワーキングハンドも ロボット展示でナムコ新作

ステップウォークマン競技は今回から「A競技」と「B競技」の二種類になった。いずれも自立型ロボットによるものだが、Aは階段を十段、高さ五十㌢まで上り、頂上から斜面を車輪式で下るという従来の形式、Bは上り下りとも階段のコースで歩行（脚式）により移動するものでAより高度な技術を要する。この競技は十一月三日に開かれ、A競技ではエントリー四十四台中三十九台が出場、そのうち十八台が完走し、梶原康稔氏の作品「スネーク号」が優勝した。またB競技は今回から始まった競技であり、しかも高度な技術を要することからエントリーも少なく九台。うち出走したのは四台で完走は大谷和利氏の「MERGE」一台のみであったため、同氏の優勝となった。

自由演技競技は一定時間内でロボットの得意とする能力を披露するもので、十一月三日に行なわれ八台が出場。最優秀賞は該当なしとされ、優秀賞に東海高校マイコン班の「ペンキン」が選ばれた。

今回から新しく始まったワーキングハンド競技は、字を書いたり物を移動するなど腕や手の演技により、技術レベル、独創性、ユニーク性などが総合的に評価される。ロボットは大きさに制限はなく、自立型でなくともよい。同競技はまだなじみがないためか十一月三日に行なわれた競技に出場したのは三台で、最優秀賞に松浦源太郎氏の「アームマスター」が選ばれた。

さてロボット大会のほうでは、学術ロボット、産業用ロボット、アミューズメントロボットなど多彩なロボットが展示会場いっぱいに出品された。とくにナムコから同社が新しく開発したアミューズメントロボット「お絵描きロボット」「パンフレットロボット」の二種のほか「コスモ星丸」、スタンプロボット「ラルゴ」などを出品し、また同社定置型乗物機「ハローキティ」シリーズを無料で設置するなど、子どもたちの人気を集めた。そのうち「お絵描きロボット」はロボットと絵描きボード、操作ボックスがセットになったもので、レバー操作どおりにロボットの腕が動いてボードに絵を描く。シンセサイザーによる効果音も流れる。「パンフレットロボット」はパンフレットを一枚ずつ手渡すもので、パンフレットを受取ると「どうもありがとう」「またきてね」などとしゃべる（カセット交換式）。

また学術ロボットでは音声認識装置を組入れた「ことばのわかるナウマン象」が人気を集めたほか、手づくりロボットとロボットアート（映像とデザインによる表現）のコンクール、こどもロボット工作教室などが開かれた。

音声認識内蔵の「ことばのわかるナウマン象」はヤングに人気集中

ナムコの新作ロボット「お絵描きロボット」（左）はレバー操作でロボットが絵を描き、同「パンフレットロボット」（右）はしゃべりながらパンフを渡す

映画「ウォーゲーム」上映

CIC配給のMGM／UA映画「ウォーゲーム」が、話題を集めながら十二月十日から全国一斉に映画館で公開となる。

これは自分のパソコンを操作する少年が、TVゲームメーカーの新作を探るため、他のコンピューターと接触しているうちに〝世界全面核戦争〟プログラムに接続、開始するが、それはゲームでなく本物の軍事用だったことが判明し、なんとかして進行をストップさせるというストーリー。

船井、米国で合弁会社

VDゲーム機販売目的に米ESP社と

船井電機㈱（本社大阪、船井哲良社長）はこのほど米国のエレクトロニック・スペシャリティ・プロダクツ社（本社ラスベガス、グレゴリー・ピーターズ社長）と共に米国に合弁企業「フナイ／ESP社」（本社ラスベガス）を設立、新会社はVDゲーム機「インターステラー」シリーズを北米と英国市場において独占的に扱うことになったことを明らかにした。

これはAMOAショーのフナイ／ESP社の小間で船井社長が明らかにしたもの。英国へはすでにESP社を通じて英国のフィリップ・シェフラス社がロンドンプレビュー（十月五、六日）に出品、発表しており、このルートで出荷されるもよう。ESP社は本社以外にロサンゼルス、ニューヨーク、ロンドンに事務所を持っている。米国とカナダを含む北米市場と英国市場についてフナイ／ESP社が独占的販売権を持つとともに、技術的なアフターも行なうもよう。その他の地域に対しては日本の船井電機・東京支社が担当するもようである。

なお船井電気は米西海岸にフナイUSA社、西独ハンブルグにフナイ・エレクトリック・トレーディング・ヨーロッパ社、香港にフナイ・アジア社を海外子会社として持っている。

（6めんに関連写真）

センチュリー社 米企業に資本参加

コナミ、米市場でのゲームソフト安定供給めざし

上月景正社長

コナミ工業㈱（本社大阪、上月景正社長）では、このほど、米国センチュリー社（本社フロリダ州ハイアレー、カミンコウ社長）の株式の約五％に当たる五十万株を取得、資本参加したことを明らかにした。

これは同社によると、センチュリー社がソフト開発力強化と市場へのソフトの安定供給を図るためコナミ工業に協力を要請、コナミ工業は米国市場での販売網を拡充するため、十一月上旬に資本提携することで両社の合意がなされたもの。この合意の内容は①センチュリー社開発担当役員に上月社長が近い将来就任する、②コナミ工業はセンチュリー社へのソフト供給量を従来より増やすうえ、新規開発ソフトをセンチュリー社に最優先で供給する、③パソコン分野でも全面的に技術協力する——などとなっている。

コナミ工業はこれまでセンチュリー社に対しTVゲーム機「ジャイラス」「トラック＆フィールド」などで許諾を与えており、この資本提携により両社の関係は一段と密接になった。

なおコナミ工業では当初、センチュリー社の株式の過半数を取得し経営権を握るという案も検討されたが、リスクが大きいことから今回はまず株式の一部取得にとどめたとしている。

アタリ社とタイトーに

辰巳電子「TX-1」で初の海外許諾明らかに

辰巳電子工業㈱（本社奈良県橿原市、辰巳嘉宏社長）では、同社開発のマルチスクリーン採用によるTVドライブゲーム機「TX－1」の海外市場への許諾を基本的に二社に与えたもようである。

これは辰巳社長によると、南北アメリカ市場に関しては㈱ナムコを通じて米国アタリ社（本社カリフォルニア州サニーベイル、モーガン会長）に、日本と南北アメリカを除く全市場については㈱タイトー（本社東京、コーガン社長）にそれぞれ許諾するというもの。

なお同社の海外への製造販売に関する許諾は、これが初めてとなる。

上の写真はニューオーリンズで開かれたＪＡＭＭＡ／ＡＧＭＡによる初の「共同委員会」

JAMMA／AGMAによる 初の共同委員会

コピー追放の具体策を協議

十月二十八日の朝、米国ニューオーリンズのフェアモントホテルでJAMMAとAGMAが初の「共同委員会」を開き、国際的観点でTVゲーム機の無断コピー追放を進める実務レベルでの方針などについて協議した。

これは九月二十七日、東京のホテルオークラで開かれた「第三回ビデオゲーム製造会社国際会議」の決議に基づくもので、日本と米国のTVゲーム機メーカーがそれぞれ加入しているJAMMAとAGMAの両協会から代表委員が派遣されて、より実務的なレベルで無断コピー品追放の手続きを進めるべく開かれたもの。

今回はその初会合で米国AMOAショー開催に合わせてニューオーリンズで開かれた。この会合ではAGMAのグレン・プラズウェル専務がまとめ役となって、日本、米国、英国の各事情を説明することから開始され、討論を通じて今後の手続きが協議されたあと、この委員会を今後も年数回日米いずれかで開くことを確認した。

日本からはJAMMAの中村雅哉会長、タイトーのフォークス氏、米国からはバリー社のロッチフィールド氏（AGMAの委員長）、シーデンヘルド副社長、ナムコアメリカ社の中島英行社長、デニス・ウッド氏、そして英国からタイテル社のコーレン社長が出席した。

米国側は、極東からのコピー品流出について、米商務省を通じて調査中であり、日本側もこれに同調する可能性が確認された。また米国ではコピー品が三〇％を占めるに至っており、もはや民事でなく刑事罰を求める段階に入ってきている。従ってオペレーターにも十分警告を行なっていることが確認された。以上に関連して、今後VDゲームでも無断コピーがありうるので、日米のVDハードメーカーに対してコピーヤーに供給しないよう申し入れているが、日本側も同調することを検討することになった。

英国のコーレン氏は英国市場でコピー品が昨年二、三〇％あったのが二％まで急激に減少したと発言して、出席者を驚かせた。これはアントンピラー・オーダーが効力を発揮しているため、とのことでオペレーター段階での差押えもできるとしている。プラズウェル氏はAGMAが国際模造品防止委員会（IACC）に加入して国際間のコピー品流通防止策を模索していることも紹介した。

同委員会は今後も日米の協会が中心となって、国際的観点から無断コピー品追放のための実務的な連絡、調査などを進めることを確認している。

AMOAプレスラウンジに 本紙が単独参加

本紙主催視察ツアーも成功

AMOAエキスポを視察するための日本からの視察団は、本紙主催の一団（総勢三十五名）が大きな成果をあげた（そのリポートは次号で）。

また本紙は今回もAMOAエキスポのプレスラウンジに日本から単独参加した。このプレスラウンジは世界各国の主な業界紙のための特別の小間で、米国「キャッシュボックス」など米国から十七社、カナダから二社、そして日本、英国、スペインから各一社の計二十二社（昨年十八社）が参加した。本紙では最新号をサンプルとして配布し海外からの購読の申し込みに応じている。本紙としては一九八〇年に参加して以来、これで四度目の参加となった。

なおAMOAエキスポの入場登録者数は結局、九千七十九名（昨年一万二千九百二名）となり、昨年と比べ約三割減とかなり減少している。この減少は米国内、海外ともにわたっているとのこと。

ＡＭ通信社主催による第８回米国ＡＭＯＡ視察ツアー。会場の前で

ネバダ州以外のメーカーとして 初の免許を獲得

シグマがネバダ・ゲーミングから

㈱シグマ（本社東京、真鍋勝紀社長）では米国ネバダ州のゲーミング・コミッションにカジノ用ギャンブル機メーカーとして、十月二十日にネバダ州以外のメーカーとして初の免許を得たことをこのほど明らかにした。

ネバダ州はラスベガスを含む世界有数のギャンブル合法地域。同州で使用されるスロットマシンなどのギャンブル機のほとんどは米国製であるがこれまでもいくつか日本製品が認められてきた。しかし今年七月同州の法改正でメーカー免許が必要となり、メーカー免許を得た上で製造の免許が必要という方式に変った。

こうしてシグマでは同社製「ミルズポーカー」などを同州で採用されるようメーカーとして申請していたわけで、その結果、同州以外のメーカーでは初の免許を取得した。

この免許を与えるに当っての審査はことのほか厳しく、会社の内容などすべて審査対象になるが、同社の内容の優秀なことが認められたことになる。

なお同社はネバダ州への製品は製造するだけで、それらは同州内のミルズノベリティ社がディストリビュートすることになっている。

特許・実用新案 出願公告・公開

（11月11日～24日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分でAM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお㊛は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問い合せ下さい。

特許出願公告

十一月十二日付＝「遊戯機械の爆発装置」、㈱ナムコ（東京）、公告50747、出願52－78495。「電子ゲーム装置」、シャープ㈱（大阪）、公告50748、出願51－34050。

十一月二十四日付＝「電子ゲーム装置」、シャープ㈱（大阪）、公告52669、出願51－92570。同、公告52670、出願51－92576。

特許出願公開

十一月十八日付＝「弾球遊技機械」、馬島京平（兵庫）、公開198360㊛、出願57－82290。

実用新案出願公告

十一月十九日付＝「ゲーム装置」、打越賢一（大阪）、公告50956、出願54－123674。

実用新案出願公開

十一月十五日付＝「テレビゲーム付カウンターテーブル」、大平技研工業㈱（岐阜）、公開171192、出願57－67777。「テレビゲーム付テレビ受像機」、大平技研工業㈱（岐阜）、公開171193、出願57－67778。

十一月二十一日付＝「ゲーム装置用表示装置」、㈱サキトロン（埼玉）、公開174193㊛、出願57－70327。

セガ社協力でTBS系から放映の

TVゲーム番組

AM業界のイメージアップに寄与

TBS系のテレビ番組で十月二十六日から毎週水曜日のゴールデンタイムに「パソコンゲーム宇宙大作戦　アイドルを救え」が放映されているが、この番組の制作に㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）が協力、大きな効果をあげている。

同番組は五人の出場者が宇宙戦士となっていろいろな難関（ゲーム）を突破し、最後に捕われているアイドル歌手を助け出すという趣向。戦士たちはパソコンによるTVゲームと業務用TVゲームに挑戦する。セガ社はこのパソコンのゲームソフトを同番組用に開発するとともに、TVゲーム機を提供している。

出場者の挑戦過程は数段階あり、各ゲームソフトは一定期間放映すれば変更されていくが、当面は次のようなゲームになっている。まずパソコン「SC−3000」によるゲーム「パソコン福笑い」（出場する歌手の顔で行なうため毎週プログラムが新しく組まれている）、ババ抜きゲーム「スペースタコヌキ」、消火ゲーム「ファイヤーアラーム」をプレイし、これで五人中三人が脱落。残った二人が優勝をかけてセガ社製TVゲーム機「アストロンベルト」（十二月から「スターブレイザー」を使用）に挑戦。優勝者はさらにアイドル歌手とブランコ飛び移りTVゲーム「スペースブランコ」を行ない、うまく飛び移れば海外旅行に招待される。また優勝者にはセガ社から賞品として「SC−3000」、二位には「SG−1000」がそれぞれ贈られる。なお挑戦過程に業務用TVゲーム機を増やすことも検討されている（放映第二回目までは二機種あった）。

セガ社では「パソコンゲームとTVゲーム機で構成されたテレビ番組は、おそらくこれが初めてだろう。当社とテレビ局の企画がうまくかみ合ったもの」としており、同番組はAM業界のイメージアップにも大きくつながるものと期待されている。なお同番組は毎週水曜日の夜七時半から八時まで、約六ヵ月間の予定で放映されることになっている。

写真はTBS系TV番組「パソコンゲーム宇宙大作戦」の収録光景

論潮

運営基準10周年

本来の「メダルゲーム場運営基準」が昭和四十八年十二月に制定されてこのほど満十年を迎えるに至った。この「運営基準」制定への考えかたなり制定の過程のレベルは高く、大いに評価されるべきものであり、十年を経た今これを再び見直してもバチは当たらないものと思われる。

四十八年はもうすでにメダルゲーム場が全国へ広がりつつある段階に入っていた。こういう状況の中で主なメダルゲーム場のオペレーターが結成した「メダルゲーム協議会（当時十四社加盟、中村雅哉代表）がメダルゲームの安定的発展をめざして、業界初の自主規制を作ろうと動き出した。これを受けて当時の全日本遊園協会（JAA）は健全娯楽推進委員会（十四委員、中西昭雄委員長）の決定に基づき、十二月十四日の第三回理事会でこの「運営基準」制定とこれに基づくその後の協会としての指導を決議したのである。

当時、警察庁防犯少年課とよくよく協議し、同庁による行政指導のもとで、本来の「メダルゲーム場運営基準」は制定された。違法営業はもとより、違法営業と結びやすいことや少年の非行化につながるものなど、すべて問題のある点を指摘、排除した上で、メダルゲーム場を清潔で健全なものとすることが業界サイドで確認され、警察もこれに協力することになった。こうして業界初のオペレーションに関する権威ある自主規制が誕生したのである。

しかしその後十年経った今、この「運営基準」が全国レベルでどの程度守られているか、と問われると、かなり苦しい言いわけをしなければならないのが情ない。業界は確かにこの「運営基準」で大きな業績を残したが、時の経過とともに本来の「運営基準」の考えかたすら曖昧化させているようだ（このことは子どもメダルゲーム機の問題に顕著に表わされている）。NAOもJAMMAもこれを機会に、苦しい言いわけをしないよう指導性を発揮してほしいと思う。

ナムコがMSX用ソフト供給へ

パソコンソフト用に子会社設立の計画も

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）ではこのほど、統一規格パソコン「MSX」用ゲームソフトを独自ブランドで生産、十二月中に販売することを明らかにし、コンシューマー市場に参入することになった。

同社ではこれまで同社のTVゲーム機を他社の家庭用ゲームソフトへいくつか許諾してきたが、一方で自社生産によるパソコンソフトを販売する計画を温めてきていた。そこへ最近、家電各社が「MSX統一パソコン」（前号記事参照）を次々と発売したことから、その計画の実施に踏み切ったもの。同社はこの新事業を積極的に進めるため、開発一部（中村繁一部長）の中に「パソコンソフト・プロジェクト」（沢野和則課長、略称PSP）を発足させており、このPSPがMSX用ソフトに関する業務（生産管理、販売など）一切を担当している。

同社のMSX用ソフトは「ナムコット（NAMCOT）」というブランド名で、PSPから全国の家電店やパソコンショップなどを通じて販売されることになっている。ナムコットはROMカートリッジの形で、第一弾として「パックマン」と「マッピー」の二種を十二月中に発売、以後「ギャラクシアン」「ラリーX」など同社開発の人気業務用ソフトを展開していくが、ナムコット用のオリジナルゲームや学習、ホームデータ用ソフトも開発していくとしている。ナムコットのゲームソフトについて同社では「できるだけ業務用のゲーム内容、画面に近いものに仕上げた自信作」としている。

なお同社では近い将来、PSPを独立させ別会社を設立する方向で進めており、また来年、同社創業三十周年を迎えるのを機会に、PSPをはじめとして、従来のアミューズメントロボット開発や、同社TVゲームキャラクターの商品化なども積極的に拡充、発展させていき、将来的にはそれぞれを別会社にし総合的AM企業"ナムコグループ"として事業展開を図っていく方針である。また四年後、東京株式市場上場を予定しているもよう。

「ハイパー・オリンピック」で

TVゲーム大会

コナミ工業が12月10日から開始

コナミ工業㈱（本社大阪、上月景正社長）では同社開発TVゲーム機「ハイパー・オリンピック」によるゲーム大会を、十二月十日から来春にかけて大々的に実施することになった。

これは同機のキャンペーンとプレイヤーへの感謝を趣旨として開かれるもので、「ハイパー・オリンピック・ビデオゲーム大会」というタイトルで地方大会と全国大会に分けて実施される。

開催要領はまず同社が参加を募集した全国のゲーム場（約五百店を予定）で十二月十日から来年一月三十一日まで地方大会が行なわれ、期間中の同機ハイスコアのベスト10を選定し、トロフィーや楯などを贈呈。さらに全国の参加各店でのベスト10の中から抽選でパソコンや電卓が贈られる。そのうち全国大会参加希望者は「登録カード」をもらって、全国大会予選に出場。この予選は二月十一日、大阪・ホテル阪神と東京・靖国九段南ビルの二ヵ所にて、同機六種目競技の総合スコアを競って行なわれる。その結果、計五十名（各会場でベスト25名選出）が決勝へ進出。決勝大会は二月十二日、東京の靖国九段南ビルにて正午から開かれる。優勝者と準優勝者はトロフィーが贈られ、米国で開かれるロサンゼルスオリンピックに招待される。また三位から六位にはパソコンと楯、同機六種目競技の各競技別ベスト賞として「ウォークマン」とトロフィー、女性参加者ベスト3にラジカセと楯がそれぞれ贈呈される。大会への参加費は無料。大会終了後は参加者と協力オペレーターを交えての感謝パーティーも開かれる。

なお米国でもセンチュリー社が同ゲーム大会を同時進行させて実施することになっており、日米の大会のベスト2（計四名）により「ワールドチャンピオン決定戦」が三月に開催される予定。この決定戦は同社主催イベント（内容未定）の一環として開かれるもよう。

ナサ・トレ倒産

民間の信用調査機関の調べによると、㈱ナサ・トレーディング（本社東京、平岩弘行社長）が二回不渡りを出し、十月五日銀行取引停止処分を受けたことが判明した。

同社は昨年九月設立されたTVゲーム基板の販売会社。コピー基板を米国に持ち込もうとして七月米国当局に幹部ら三名が逮捕され、起訴された（本紙第220号既報）のが倒産の原因。負債総額は一億八千万円のもよう。

社名変更

㈱ユーピーエル（旧・㈱ユニバーサルプレイランド）＝栃木県小山市駅南町六の十三の三十、☎（〇二八五）二七−六六〇〇、鷲谷晴美社長。

㈲三和マイクロシステム（旧・日本マイクロレジャーシステム）＝東京都練馬区平和台四の十九の十、☎五五九−一七六二、八島文夫社長。

事務所移転

国際商事＝大阪市都島区都島北通一の三の十九、☎九二三−三八三三、乗光孝明社長。

コバルト電子＝大阪市淀川区十八条二の十三の六、☎三九九−五〇一〇、安藤繁房社長。

《VDゲーム機》

ビデオディスクゲームは米国市場を生き返らせるか

現在はMACH3が独走態勢

米国のフナイ/ESP社の小間にてESP社のグレゴリー・ピーター社長(左)と船井電機の船井哲良社長

バリー社グループの小間にて、バリー・ミッドウェー社のマロフスキー社長(左)と、日本のテーカンの柿原孝社長

ビデオディスク(VD)ゲーム機は、低迷する米国やその他の国々のAM機市場にとってカンフル剤となるか——という議論がある。世界最大の市場を持つとされる米国では、これは重要な話題となっている。

一斉にVD機追求

日本そして欧州に続いて、やっとブーム後のショックがやってきたのが米国なのである。逆に言えば、米国でTVゲームは日本や欧州と異なり着実に成長、市場を拡大し昨年そのピークに達するに至ったが、拡大し続けてきただけにその反動は想像できないくらいひどい状況と言える。米国業者によれば、ブーム前一プレイ25セントだったのが、ブーム時うまく行けば50セントまで引き上げることができた。しかし今では一プレイ10セントまで落ち込んできた。これは設置台数が飽和状態になり、オペレーションの競争が激しくなったためで、オペレーターは新品を買うことができず改造に走らざるをえず、従ってさらに売上げ低下を招く——というふうに悪循環を繰り返してきたのが、現在の低迷の原因だとされている。

そこへ今夏シネマトロニクス社が米市場では初めてのVDゲーム機「ドラゴンズレア」を発売、これが画期的な人気となり高収入をオペレーターにもたらしたのである。人々はその機械代の高さにもかかわらず、VDゲーム機を追いかける傾向となった。そしてメーカーは、当然ながら一斉にVDゲーム機の開発に向ったのである。こうして今秋有力メーカーはすべて、多少の時間的ずれはあるが、一斉にVDゲーム機の発表、発売を行なうことになった。

マイルスター社のVDゲーム機「M.A.C.H.3」アップライト。コックピットの場合は画面拡大レンズつきとなっている

日本と異なる事情

これらの現象は、日本から見ると、だいぶん感覚が異なる。つまり日本ではセガ社が今春すでに世界初のVDゲーム機「アストロンベルト」を国内で発売、次いで欧州でも発売したが、米国ではかなり延期され、秋になってバリー社から発売されることになった。さらに日本ではデータイースト「幻魔大戦」「幻魔タロット」、タイトー「レーザーグランプリ」と続いて、東京のAMショーに至った。この間、とうにオペレーションを安定させている日本の市場は、タイミングよく優秀なTVゲームが供給されてきたことが大いに幸いしており、いわば発展的に高級なゲーム機をこなしてこれたことになる。従って今後も内容さえよければVDであろうがマルチであろうが、高収入になる機械について、日本のオペレーターは買えるだけの力を持っていると言える。より本格的なゲーム機で、より本格的なオペレーションを続けることは、オペレーターにとって当然だからである。

「マッハスリー」

ところが米国では秋になるまでVDゲーム機と言えば一種類だけだった。そこへ十月以降、データイースト製「ベガズバトル(幻魔大戦)」を皮切りに一斉に有力メーカー品が続々と発表されることになったのである。こうしてAMOAショーまでにマイルスター社「MACH3」が発売され、驚異的な高収入(十月中旬、週平均千百ドル)を実証したことで、いよいよVDゲーム機が注目されることになった。またAMOAショーでも「MACH3」は、VDゲーム機のなかでも抜群の評価を受けた。

「MACH3」はプレイヤーが戦闘機または爆撃機のパイロットとなって(二者択一できる)、敵の地上軍と空軍を相手に戦闘を繰り広げるという内容だが、鮮明なビデオディスク画面が強力な迫力を生んでおり、好評となった。同ゲームは、画面の拡大レンズをつけたコックピットと、通常のアップライトの二種類ある。マイルスター社では、同ゲームに込めた技術力にも自信を持っている。日本ではタイトーが同ゲームを扱うかも知れないとされている。

「バッドランド」

もちろん日本からのVDゲームは、タイトーの「レーザー・グランプリ」(タイトー・アメリカが出品、発売)、データイーストの「ベガズバトル」(米国データイーストが出品、発売)、船井電機の「インターステラー」(米国の船井/ESP社が出品、発売)、そしてセガ社の「アストロンベルト」(米国のバリー社が出品、発売)が、いずれも高い評価を受けたが、これらは東京のAMショーですでに発表ずみなのでここでは省略する。日本のメーカー品でAMOAで発表されたVDゲームはただひとつ、コナミ工業の「バッドランド」である。

「バッドランド」は言わば条件反射ゲームで、次々と登場するターゲットに向ってボタンを押すもの。コナミではこれを試作品としている。なお同社は米国のセンチュリー社と提携を固めつつあり、米国ではセンチュリー社が扱うもようである。

なんともユニークなキャビネットである。これはウィリアムズ社のVDゲーム機「スターライダー」ライダー型。前方には大きなタイヤすらついている

米国コナミ社の小間にて、VDゲーム機「バッドランド」(アップライト)のようす。一種のガンゲームで、倒した標的は上部に電光で示されている

アタリ社は後手に

米国のメーカーではまず、最も期待されたもののひとつ、アタリ社の「ファイアー・フォックス」が出品されたにもかかわらず、ショー期間中一度も作動しなかったのが、いささか気がかりである。同社はミルピタスの工場からジェット機で基板を運ぶなど懸命の努力をしたが、出品機は結局作動しなかった。同社によると、もちろん同ゲームは完成しており、ショーで十分作動するはずだった。不思議と言えば不思議な話である。同ゲームは、同名のワーナー映画「ファイアー・フォックス」からきたもので、プレイヤーは主役のクリント・イーストウッドよろしく戦闘機パイロットとなって、ソ連の手に渡った戦闘機を無事奪い戻さねばならない。ゲーム操作はマイルスター社「MACH3」と同様と見られている。コックピットのほか、ユニークな形のアップライトが用意されている。

一方、ウィリアムズ社は画面下にバックミラー光景を採り入れた独特のドライブVDゲーム「スターライダー」を出品、そのユニークなキャビネットを含め、少なからず人々を驚かせた。これは背景はビデオセル社の3D効果を持つアニメを使用、空中を走るオートバイで走破していくドライブもの。画面下部は左右にスコアやデータ、中央にプレイヤーの後方シーンが映し出される、という変り種。

ウィリアムズ社「スターライダー」のプレイ中の画面のようす。画面下部中央は走行中のバックミラー光景を映し出している

センテ社発表延期

スターン社の「クリフハンガー」は、日本のアニメ「ルパン3世」を用いたもので、プレイヤーは危険な場面になると瞬間的に四方向レバーを操作し、こうしてルパン3世は追手から逃げていくというゲーム内容。同社は別にストリート(シングル)ロケ用の試作品として、アメリカン・フットボールを題材にしたVDゲーム機「ゴール・ツー・ゴー」も出品したが、これもどちらかと言えば条件反射ゲーム。後者は「ドラゴンズレア」などから改造できるとしているが、ショーに出品されたのは未完成品だった。

スターン社のVDゲーム機「ゴール・ツー・ゴール」。アメフトの実写画面を使用しており、同社ではこれを未完成品で出品した

以上のほか米国製VDゲーム機は、シミュトレック社「キューブ・クエスト」が東京AMショー出品時より改善されて出品され、注目のシネマトロニクス社は従来機「ドラゴンズレア」のみ出品し、次作は「スペース・エース」(八四年春に発売予定)とのみ明らかにした。そして、さらに注目されているブッシュネルのセンテ社は、AMOAショーで何も出品せずすべては十二月八日に同社で発表、一月から出荷するとしている。

アタリ社初のVDゲーム機「ファイアー・フォックス」のアップライトとコックピット。画面は実写方式

問われるゲーム性

AMOAで出品されたVDゲーム機は全部で十一機種。これらのほとんどはパイオニアのレーザーディスク(データイーストはソニー)を使っているようであるが、パイオニアでなく同じ光学式のフィリップス、MCAもありうる。いずれにせよ光学式(レーザーディスク)がほとんどであるが、その使い方は各社によってすべて異なるとのことだ。このうちVDの最大の特徴は大量の画像をディスクに書き込める点と、解像度の高さ、そしてランダムアクセス。これらをゲーム機でどう活かすことができるかはゲーム機メーカーの開発力いかんにかかっている。

しかし一方ではVDゲーム機はどうしても高価なものとなる点が指摘される。高価でもロケ売上げがよければよいが、低収益なら話にならない。従ってオペレーターの目としては、はたしてこれらのVDゲーム機のうちどれがいちばん高収益となるか、という点に関心が集まる。その場合、まず操作性とゲーム展開がひとつの目安となる。

そういう意味からすればタイトー、セガ/バリー、データイースト、船井/ESP、マイルスター、ウィリアムズ、そしてアタリの各社VDゲームはすでに満足できる水準にある。問題は「ドラゴンズレア」のようなVDゲーム機の有効性なのである。ある場面になると瞬間的にレバーを倒すかボタンを押すだけだが、操作しやすいという長所もある。これらについてはゲーム展開で飽きが来やすいという欠点がある(ドラゴンズレアですら売上げは落ちている)。こういうふうに見ると、それこそカンフル剤になるかどうか——はよけいに重大問題になってくるような気がする。

米国のマイルスター社(旧・ゴットリーブ社)はM.A.C.H.3に焦点を絞り、強力にキャンペーンした。同ゲームは確実にヒットするだろうとされている

かなりの人だかりとなったタイトー・アメリカ社の小間のようす。唯一のVDドライブゲーム機として「レーザー・グランプリ」は圧倒的人気を得ている

AMOA・EXPO '83　AMOA・EXPO '83　AMOA・EXPO '83

"TX-1"人気独走 欧米には来春出荷

従来のＴＶ機を超える努力

"Bouncer„の精密画像処理

VD以外のアーケードTVゲーム機では、早い話が、辰巳電子の「TX－1」が最も注目された。

ユニバーサルＵＳＡ社のジョージ・中山社長(右側)。来場者(左)が左側でキーを貰いここでミスタードゥの城（キャスル）の鍵を開けると、モデル嬢が帽子をくれる

米国市場ではTVゲーム機はアップライトが中心だが、それ以上に高収益となるシットダウン型(多くはコックピットタイプ)にかける期待は大きい。しかもゲーム機で初のマルチ画面方式となると、かなりの好材料と言える。

アタリ社の状況

AMOAで「TX－1」はアタリ社の小間で出品発表された。これはナムコを通じて、北米市場対象にアタリ社が製造許諾を受けたからである。実際にアタリ社から出荷されるのは八四年三月ごろになるとされている。アタリ社は、初のVDゲーム機の発表の失敗を、許諾品「TX－1」に寄せられた人気でカバーすることができた。同社はまたナムコからの許諾品「ポールポジションII」を、改造キット発売の形で紹介した。同社は今年ナムコからの許諾品「ポールポジション」と「ゼビウス」、そして自社開発の「スターウォーズ」でかなり快調に業務用ゲーム機部門は業績を伸ばしている（これは米国のメーカーでもズバ抜けていいほどだ）が、家庭用部門が極端な大穴を開けたおかげで、会社としては大赤字を出している（前号「海外の話題」参照）。アタリ社は、ドットイートゲームの「クリスタル・キャッスル」と新作のカラーXYゲーム「メイヤー・ハバック」にも力を注いだが、日本開発ゲームほどの人気は集めなかった。それでも同社の小間はAMOAで最も人々が多く集まる小間となった。

エンタテイメント・サイエンス社の「バウンサー」の画面のようす。これまでにない精密画像で人びとを驚かせた

アタリ社「メイヤー・ハバック」の画面

アタリ社「クリスタル・キャッスル」画面

バリー・ミッドウェー社の「グラミー……」のようす

伝統的なバリー社

オーソドックスな、あるいは伝統的なTVゲーム機の開発は混迷を極めていると言える。いいものはズバ抜けていいなら本体ごとの発売となるが、まあいい程度なら基板販売が相場となってしまっている。それ以下なら話にもならない、ということらしい。まずは米国のメーカー開発品から見ていくことにする。

バリー・ミッドウェー社はシットダウン式ではカーチェイスゲーム「スパイハンター」を発表した。ハンドル操作なのでドライブゲームとも言える。同じシットダウン式ですでに発売中の「ディスクス・オブ・トロン」のほうがハーフミラーなどによる立体感があってよいように思えた。"パックマン"シリーズではクイズものの「プロフェッショナル・パックマン」がコミカルで楽しい内容となっている。そして新作「ジュニア・パックマン」が発表された。しかし"パックマン"は今では一時ほどの威力を示すことができないようだ。

「クロスボウ」

ウィリアムズ社は一人用宇宙戦争ゲーム機「ブラスター」をアップ、コックピット、そしてユニークなデュラモールド型の三タイプで発表。一方スターン社はTVガンゲーム機「グレイトガン」を、エキシディ社もTVガンゲーム機「クロスボウ」を発表した。「グレイトガン」は遊園地を舞台にしたガンゲームだが大したことはない。「クロスボウ」について、エキシディ社は他の多くのメーカーがVDゲームに向ったのであえてこういうゲームにした、との前口上をしたうえで、次々とシーンの変化していく精密画面のガンゲームを発表したことになる。このゲームは注目してもよい（なお同社はTVクイズ機「FAX」二人用も出品した）。

精密画面となると、別に新規参入したエンタテイメント・サイエンス社の「バウンサー」が注目される。これはPCボード販売を基本にする新しいメーカーで、とくに16ビットCPUを用いた独特のRIPシステムという画像作成技術によってキメの細かいゲームを作り出すのが成功している。ゲーム内容はマンガをテーマにしたもので、セリフがいわゆる"ふき出し"と共に出てくるのが傑作。同社は少なくとも年二ゲームは開発していく、としている。

「クロスボウ」もそうだと思うのだが、この「バウンサー」を見ていると、TVゲーム機市場の打開策として、VDやマルチに次いで精密画像処理もかなり有力になりそうだ。実際TVゲーム機は新技術をこなしていくことで本来まだまだ新領域を開拓できるはずなのだ、という気がしてくる。そうなれば楽しみは一層増すことになる。

AMOAエキスポで最大の小間となったバリー社グループのうちバリー・ミッドウェー社の小間。快調にヒットした「ディスクス・オブ・トロン」が見える

アタリ社の小間にて。左側に圧倒的な人気の「ＴＸ－１」。右側は新ゲーム「メイヤー・ハバック」、その向うは「クリスタル・キャッスル」

AMOA・EXPO '83　AMOA・EXPO '83　AMOA・EXPO '83

《ＴＶゲーム機》

ナムコ・アメリカ社の小間で、話題のセンテ社のノーラン・ブッシュネル会長(左)と、日本のナムコの中村雅哉社長

ウィリアムズ社の小間の前で、アタリ社本社のチャールズ・ポール副社長(左)とウィリアムズ社のマイケル・ストロール社長

日本製が優位保つ

以上のほかの、日本以外の国で開発されたTVゲーム機はまず見るべきものがなかった、と言ってよい。実際のところマイルスター社やシネマトロニクス社はVDゲーム以外のTVゲームに関心がなく、センチュリー社などはコナミのゲームに完全に依存する形になっている。従って日本のTVゲーム開発力はいぜんとして、世界を一歩リードする形をとっていると言うことができる。

まずタイトー・アメリカはタイトー「エレベーター・アクション」「女子バレーボール（ビッグスパイカーズ）」とジャレコ「エクセリオン」で安定した人気を獲得した。ナムコ・アメリカ社はナムコ「フォゾン」に力を入れ、米国任天堂はさらに新作を発表するかと期待されたが「ドンキーコング3」までの披露にとどめた。米国データイースト社は、米市場の改造ブームでDCシステムが高く評価される中、同システムゲームを網羅した。

米国ユニバーサル社は「ミスタードゥズ・キャッスル（対ユニコーン）」までにとどめ、東京ショーで発表した新作は続いて紹介する姿勢を示した。要は一点ずつ着実に販売していくことが大事だということだ。ニチブツUSA社は日物「ダチョラー」などを展開、テーカンは「センジョー」などを展開した。そして今回初出展の米国SNK（新日本企画の子会社）は新ゲーム「アクウ」改め「マーピンズ・メイズ」を出品、それぞれ評価を得た。

エキシディ社の「クロスボウ」

コナミは提携路線

日本のメーカーでコナミ工業はやや異色と言える。同社は主に米国のセンチュリー社と提携しており、「タイムパイロット」など最近はすべてセンチュリー社を通じて販売しているが、今回はとくに「コナミ／センチュリー」の名で展開して注目された。これは資本提携も進めつつあることが関係しているようだ。ショーでコナミ工業は「トラック&フィールド（ハイパー・オリンピック）」をセンチュリー社と連合で展開、かなり注目された。またゼビウスタイプの宇宙戦争ゲーム機「メガゾーン」も出品した。後者については、センチュリー社が扱わないコナミ製品を専門に扱っているシカゴのインターロジック社が、「ロックンロープ」とともに展開している。細かいことはわからないが、コナミとインターロジック社の間にコスカという会社が入っているらしく、カタログにはそう書いている。

なおアイレムの「ジッピーレース」がウィリアムズ社から「モトレースUSA」として、すでに発売中ながら出品されている。TVゲーム開発については、オーソドックスなものから、VD、マルチなど新技術のものまで、日本のほうが活発であるだけでなく、ロケ収入のよいものを数多く上手に開発してきており、その点で指導的な役割を負っていることになる。もし米国にあって日本にないものがあるとするなら、カラーXY方式のゲームや、今回新しく注目されることになった精密画像ものであろう。こうした分野に関しても、やがて日本の開発が進むことは十分に予測される。

ミッドウェー社のＴＶクイズゲーム機「プロフェッショナル・パックマン」

フリッパー分野

TVゲーム機に押されっぱなしのフリッパーの分野は本当に淋しくなった。

まずバリー社は「エックスズ・オーズ」を発表した。これは昔からあるXとOを3×3のマス目に並べていくチック・タック・トーのゲームを採り入れたもの。親しみやすい内容で、日本でもバリー・ジャパンを通じて発売される。一方マイルスター社はすでに発売中のゴットリーブ（フリッパーについてのみこの名前は残る）「レディ・エイム・ファイヤー」の出品にとどまった。ウィリアムズ社は「ファイアーパワーII」だけにとどまった。米国のメーカーではあと、中級品のゲームプラン社製「シャープ・シューターII」だけである。

米国以外のメーカーではイタリアのザッカリア社が比較的安価な「タイムマシン」と新作「ファーラ」を出品したのにとどまった。

米国ではスターン社が昨年フリッパー製造を打切っており、フリッパーはTVゲームの進出で完全に後退した。しかしロケーションにはフリッパーは欠かせないという欧米事情もある。こうして、とにかくあまり凝らないで、適切な価格で、安定して稼いでくれるオーソドックスなフリッパーが望まれており、バリー、ゴットリーブ、ウィリアムズの三社が年間三－五機種程度でこういうオペレーターの要望に応じていることになる。

フリッパーからの離脱と言うか発展と言うか、ピンボールの延長線にあるものもいくつか出た。ひとつはウィリアムズ社のボールころがしゲーム機「ラットレース」。これはコントロールレバーでプレイフィールドをさまざまに傾け、ボールをあちこちの指定箇所へと通過させていくもの。かなり疑問を感じさせる。もうひとつはバリー社の「グラニー・アンド・ザ・グラトーズ」。これはTVゲームを上に持つ変形フリッパーで、フリッパーのゲーム進行中TVゲームへと移行するもの。昨年はいわゆる折衷タイプで、「ベイビー・パックマン」で行なったが、今回は別のゲーム（TVゲームはリバーパトロールタイプ）にしたもの。いずれにせよ努力のあとは十分に感じられるが、ゲーム機としての完成度は疑問である。

TVゲームの影響は確かに強いが、フリッパーはフリッパーのよさを生かすことで、一定の安定した地域を守ることができるはずである。極端な形式のフリッパーが失敗したのなら、オーソドックスなものに帰る——それがフリッパーに残された唯一の道のようである。

米国任天堂の小間のようす。「ドンキーコング3」までの出品で、予想された新TVゲーム機は結局この場では発表されなかった

スターン社の小間のようす。手前中央はTVガン「グレイトガン」。その隣はVD機の「クリフハンガー」。いずれもアップライトである

AMOA・EXPO '83　AMOA・EXPO '83　AMOA・EXPO '83

需要増す乗物機、アーケードゲーム

ジューク分野は絶望的だがまだ模索は続く……

TVゲーム機とフリッパー類を除くと、アーケードゲーム機はいよいよ数少なくなる。しかし伝統的なアーケード機はロケーションにとっても必需品なのである。この意味で、昨年発表されベストセラーとなった米ICE社の「チェックス」（日本では関西精機から発売になった）の果した意義は大きい。

「スマックス」

「チェックス」に続くICE社の新製品は「スマックス」。これも二人用スポーツゲームで今度はボクシングを内容としたもの。プレイヤーたちは手元のボタンつきハンドルを傾けると、四分の一程度の大きさの人形がさまざまな態勢を示し、ボタンを押すと腕が伸びる。こうして相手のボクサーと闘い合うわけで、うまく相手の急所に当てると一点ずつ得点が上がる。適度に体を使うのでスポーツ性のあるいいゲーム機だと思われた。

米国ICE社の新作アーケード機「SMAXX」

タイトー・アメリカ社は少し長い名前の「アイス・コールド・ビール」を発表した。これはセーフ穴のついた垂直の板があって、上昇していくバーの左右スピードを調節しながら、バーの上のボールをセーフ穴に入れるもの。アウトの穴の数が多く従って技術を要する。エレメカ製で、アーケードと言うよりかむしろ酒場などのシングルロケ向けとされている。

以上のほかアーケードゲーム機ではエキシティ社のボール投げ「タイダル・ウェーブ」、USレジャー社のTVスコア表示つきボウリング機「スーパー・ボウル」が目についた。後者はピンの上の部分にTVモニターをつけ、自動的にスコアを表示するもので、もちろん本格的なボウリングでなくアーケード用の短かいレーンになっている。

日本のアーケードゲーム機はベンディング・インターナショナル社が半田機械の「キャチャー・フロッグ」やこまやの「ジャンポリン」や関西精機製品など、ノース・アメリカン社が関西精機のゲーム機と東娯その他の乗物機を出品。ナムコアメリカ社がガンゲーム「コスモスワット」など、またアミューズメントテクノロジー社がカトウ製作所の「どうぶつランド」を日本製乗物機とともに出品した。

日本のいわゆるアーケード機は、もちろん米国のアーケードでも使われるが、むしろ遊園地の中のゲーム場で使われることのほうが多い。またピザタイム・シアター（PTT）などでも大活躍しており、これらの事実は日本のアーケードゲーム機メーカーが誇っていい点と思われる。なによりも楽しさと健全性がこれらには望まれているのである。

「フライング・タートル」

タイトー・アメリカ社の「アイス・コールド・ビール」

注目される乗物機

乗物機はけっこう数多く出品された。これはTVゲームブームの進展につれてSC（ショッピングセンター）などのロケーションがかなり増加したことから、過去と比べると需要が増していることによる。基本的に品質のよい日本製品は好評で、欧米製品が日本を追いかけていることになる。

さきに触れた出展社以外では米国のキティライズUSA社がある。ここは主に欧米のメーカー品を集めており、TVゲームつき乗物機など結構変化に富んだ乗物機があった。うち潜水艦の形をした「USSシャーク」は従来の日本製品にない発想によるものと考えることができる。いずれ研究してみたい分野である。

乗物の変り種は、硬貨作動式でもなく、また何ひとつ動力を使わないAM乗物「フライング・タートル」である。乗ってハンドルを傾けるだけで右へ右へと進んでいく。ナッシュビル社の特許品で、JFフランツ社が出品していた。価格も約五十ドルと手ごろで、興味をそそられた。

キディライドUSA社の「USSシャーク」

LDCS社の「レーザー・ビデオ・ミュージック」

ジュークもVD化

ジュークボックスはロックオーラ社、ローエンアメリカ社、ロウ・インターナショナル社、ワーリッツァー社などが従来どおりのジュークの新作を披露したことになるが、今回はVDを用いたジュークがかなり出品された。まずワーリッツァー社がフィリップスのレーザービジョンを使ったものを発表した。VDジューク分野では草分け的存在のVMI社は「スタータイム」をオーソドックスに展開した。USビリヤード社の小間から「ビデオサウンズ」も出た。

最も注目されたのはLDCS社から出品された「レーザー・ビデオ・ミュージック」である。中身はワーリッツァーのそれと同じらしいが、丸みを持った素敵なキャビネットなので、かなり人だかりがしたことになる。やはり内容が新しい技術（VD）を持っているだけに、形状も新しくするという典型的な見本と言える。逆に言えば、これほどデザインを斬新にしないと見向きもされないことになりかねない。

事実、ジュークボックスの時代は終っており、残されたわずかの市場向けに製造が続いているにすぎない。それだけにVDで一挙に市場を拡げるのも可能性としては少ない。つまり、あっても悪くないがほとんど期待できないのがVDジュークと言えるが、将来発展していく可能性もありうる。

ユニバーサルUSA社はスロットマシン用の小間を別に設けた。ルールに従いピストル携帯のガードマンがこの展示小間を見張っているのに注目

新出展したSNK社は日本の新日本企画の子会社。「マービンズ・メイズ」（アクウ改名）のみの出品でけっこう注目されていた

AMOA・EXPO '83　AMOA・EXPO '83　AMOA・EXPO '83

ギャンブルマシン

アミューズメントを離れると、ある種の人びとが大喜びするギャンブル機の分野ということになる。でもAMとGの中間のグレイ（灰色）機（ペイアウトなしのTVポーカーなど）があり、これらがアングラでG機化していることから、米国でも警戒は強められている。

それでもグレイ機、G機はAMOAショーに堂々と出品されている。これはもちろん使い方次第で賭博性なしのオペレーションが可能（日本のメダルゲームなど）だからである。しかし賭博性は機械について回るから、それ相応の条件を満さないとAMOAショーに出品できない（出展社は厳しい条件を守り、しかも弊備費用も負担せねばならない）。

この分野では有名なバリー社が少しだけスロットマシンを出品したのに対し、IGT社を頂点とする米国のG機、グレイ機専門メーカーが一連の製品を出品して勢いづいていた。日本からはユニバーサルが一連のスロットを展開したのにとどまり、欧州からはさまざまなギャンブル機が出品された。しかし、これらの機械についてどれほどの差があるのか、およそ見当がつかないのが実情である。これらのうち多くは各国のカジノ（合法賭博場）で用いられることになるのだろうが、その実態となるとわからないことばかりである。

AMOAショーは来年再びシカゴに会場を移し、その後はずっとシカゴで開かれる予定となっている。このショーは今年かなりの市場低迷を反映したものとなったが、なんとしても来年のショーまでには回復して、再び活発になることが望まれる。

USビリヤード社の小間にて、中央に「スーパーボウル」。正面のTVモニターにスコアその他のデータが大きく表示されるので、注目されていた

Exhibitors List

A-1 ASH TRAY 338
ABC WAREHOUSE 1400
AMA DISTRIBUTORS 615-17
AMOA GROUP INSURANCE TRUST .. 24
ABLOY SECURITY LOCKS 1229
ACME PREMIUM SUPPLY 921-23
AIR-VEND 1020
ALL-WEATHER AMUSEMENTS 8
ALTER ENTERPRISES 641, 740
AMERICADE AMUSEMENT 541
AMERICAN COMMUNICATIONS LABS 533-35, 638
AMERICAN SHUFFLEBOARD 405-07-09-11
AMSTAR ELECTRONICS 111, 210
AMUSEMENT EMPORIUM 105-07-09
AMUSEMENT TECHNOLOGY 1422, 2023-24
KEN ANDERSON & ASSOCIATES .. 714-16
ARACHNID 1025, 1207
ARDAC 101-03
ATARI 814–827, 831, 910-14-16-18-20-22-24-26-30
AUTOMATED PRODUCTION EQUIPMENT 340
AUTOMATIC PRODUCTS 401-03
AUTOROVO KIDDIE RIDES OF AMERICA 2003-05-07-09
BALLY, BALLY DISTRIBUTING, BALLY MIDWAY, BALLY GAMING .. 500–511, 600–611, 700-02-04-06-08-10
R.H. BELAM 631-33-35, 730-32-34
BELL-A-MATIC MFG. 1241
BENTLER AMUSEMENT 10
BEST OF SEVEN GAMES 616
BHUZAC INTERNATIONAL 2002-04-06-08-10
BOB'S SPACE RACERS 114-16-18
BRANDT 21
BUMPER TUBE 1023
BUSINESS BUILDERS 937
CAL OMEGA/CASINO ELECTRONICS 1201-03-05-07
CAROUSEL INTERNATIONAL .. 711, 810
CENTURI 1001-03-05-07-09-11, 1100-02-04-06-08-10
CHICAGO LOCK 404
CINEMATRONICS 13, 15, 17, 100-02-04
CIO SYSTEMS 430
COIN ACCEPTORS 306-08
COIN CONTROLS 934-36-38-40
COIN MECHANISMS 1211-13
COMPUNETIC DEVICES 1225-27
COMPUTER KINETICS 1038
COMPU VEND SYSTEMS USA 1122
CONVERTIBLE VIDEO SYSTEMS .. 1408
CREATIVE PRESENTATIONS .. 2015-17
D & R INDUSTRIES 301-03,,400-02
D & R STAR/ROSS 1239
DANOR 1412
DATA EAST USA 1115-17-19-21-23, 1214-16-18-20-22
DEUTSCHE WURLITZER ... 1, 3, 14, 16
DIGITAL CONTROLS 736-38
DIVERSIFIED VENDING 2013
DON TAYLOR SALES 2014-16
DREW'S MANUFACTURING & DISTRIBUTING 432
DYNAMO 307-09-11, 406-08-10
EASTERN MICRO ELECTRONICS/ATW USA 437-39-41, 534-36-38-40
ELECTRO-SPORT 121-23-25-27, 220-22-24-26
EMPIRE LIBERTY TELEPHONE ... 1022
ENTERTAINMENT ENTERPRISES 36, 38, 40, 42
ENTERTAINMENT SCIENCES .. 1413-15
ENTER-TECH 37, 39, 122-24-26
EUROCOIN 636
EURO FLEX 1237
EVEREST MARKETING GROUP 237
EXIDY 215-17-19-21, 314-16-18-20
FIDELITY TRADING/MASCON ... 2012
FORT LOCK 517
J.F. FRANTZ MFG 807
FUNI/ESP 1240
GALAXY DISTRIBUTING 1410
GAME-A-TRON 431-33
THE GAME CONNECTION 1238
THE GAME EXCHANGE 515, 614
GAME PLAN 108-10
GAMETECNIKS 1231-33
GAME TECHNOLOGY 1414
GLOBAL BILLIARD MANUFACTURING 11
GREEN DUCK 106
GREYHOUND ELECTRONICS 1232-34-36
HAMILTON SCALE 932
HANTAREX USA 637-39
HEART RATE INTERNATIONAL ... 640
HIGH-TECH ENTERTAINMENT ... 1421
HOLLYWOOD DISTRIBUTING 119
HOUSE OF CARDS 839-41
IMPERIAL INTERNATIONAL .. 227, 326
INNOVATIVE CONCEPTS IN ENTERTAINMENT 737-39-41
INTERLOGIC 632-34
INTERNATIONAL GAME TECHNOLOGY 519-21-23-25-27
INTERNATIONAL TOTALIZING SYSTEMS 23
INTREPID MARKETING 35
J-S SALES 200-02-04
JENSEN TOOLS 836
JUKEBOX JUNCTION 1223
KIDDIE RIDES, USA 1031-33-35-37-39-41, 1130-32-34-36-38-40
KLOPP INTERNATIONAL 34
KONAMI 1001-03-05, 1200-02-04
M. KRAMER MANUFACTURING 27, 29, 31, 33
KURZ-KASCH ELECTRONICS 310
LASER DISC COMPUTER SYSTEMS 2000-01
LOWEN-AMERICA 28, 30, 32
MAGIC CONVERSION 239
MARANTZ PIANO 141, 240
MEDCO SECURITY LOCKS 337
MELTEC 140
MERIT INDUSTRIES ... 618-20-22-24-26
MEYCO GAMES 206-08
MICRO COIN 336
MIRACLE RECREATION EQUIPMENT 1040
MORTRONICS 1124-26
MOVIE HUT 434
MUSTAD 539
MYLSTAR ELECTRONICS (Formerly D. Gottlieb) 901-03-05-07-09-11, 1000-02-04-06-08-10
NAMCO-AMERICA 731-33-35, 830-32-34
NATIONAL TICKET 20
R.J. NEWBOROUGH 18
NICHIBUTSU USA 223-25, 322-24
NINTENDO OF AMERICA ... 1107-09-11, 1206-08-10
NOMAC/IDEA 1407-09
NORTH AMERICAN AMUSEMENT 130–133, 230–233, 235, 330-32-34
THE NORTON 1125-27, 1224-26
NOVA GAMES 1235
OMACO ENTERPRISES 1141
THE OPTION 331
PENN-RAY INTERNATIONAL ... 925-27, 1024-26
PLAY METER MAGAZINE 908
PRIME ENTERPRISES 537
PRINT PRODUCTS INTERNATIONAL 241
PRIORITY CIGARETTE SERVICE .. 1209
REPLAY MAGAZINE 1036
R.J. REYNOLDS TOBACCO 1215-17-19-21
ROCK-OLA MANUFACTURING 201-03-05, 300-02-04
ROWE INTERNATIONAL 715-17-19-21-23-25-27
SMS MANUFACTURING 5, 7, 9
SNK ELECTRONICS 1401-03
SALLY INDUSTRIES 134-36-38
SCAN COIN 12
SEIDEL AMUSEMENT MACHINE .. 1139
SENTE TECHNOLOGIES ... 1402-04-06
SHOW GAMES 2019-21
SIMUTREK 135-37-39, 234-36-38
SKEE-BALL 530-32
STAMBOULI BROTHERS 115-17, 214-16
STANDARD CHANGE MAKERS .. 209-11
STANDARD METAL TYPER 339
STATUS GAME 838-40
STERN ELECTRONICS .. 701-03-05-07-09, 800-02-04-06-08
SUMMIT SYSTEMS 531, 630
SUNDANCE DISTRIBUTING SYSTEMS 1420
SUNSHINE AMUSEMENT DISTRIBUTING 1133-35-37
SUZO TRADING 809
TSK ELECTRONICS 2020-22
TAITO AMERICA 619-21-23-25-27, 718-20-22-24-26
TECH VEND MARKETING 6
TEHKAN 19
TELEWORKS/Formerly BUTLER VIDEO 1419
THIRD WAVE ELECTRONICS 1131
TOMMY LIFT GATE MANUFACTURING 305
TRU CHECK COMPUTER SYSTEMS .. 218
U.S. BILLIARDS/K ENTERPRISES/VIDEO SOUND .. 915-17-19, 1014–1019, 1021, 1114-16-18-20-22
UNIVERSAL MACHINE 435
UNIVERSAL USA 931-33-35-39-41, 1030-32-34
THE VALLEY 801-03-05, 900-02-04
VAN BROOK OF LEXINGTON 1230
VENDALL MACHINES 906
VENDING INTERNATIONAL ... 341,440
VENDOPRISE 22
VENTURE LINE 833-35-37
VIDEODISC JUKE-BOX 2011
VIDEO HORIZONS 4
VIDEO MUSIC INTERNATIONAL .. 2018
VIDEOTRONICS 438
VIVID VISION VIDEO 333-35
WICO 415-17-19-21-23-25-27, 514-16-18-20-22-24-26
WILDCAT CHEMICAL/BIG STATE SUPPLY 120
WILLIAMS ELECTRONICS 315-17-19-21-23-25-27, 414-16-18-20-22-24-26
ROGER WILLIAMS MINT 207
WORLD WIDE PRESS 436
ZAMPERLA 1416-18

全国縦断ゲーム場ルポ

第37回 東京・高田馬場

高田馬場といえば、古くは堀部安兵衛の仇討で有名になったところであり、現在は早稲田大学や予備校などの学生が多く集まる街として有名になっている。駅前には若者向きの店が多くあり、また早稲田通りを東に進んで行くと、明治通りと交わるあたりから学生の街にふさわしく"早稲田古書店街"が道の両側に続いている。

高田馬場のゲーム場は駅の西側ではさ・か・え・通り・を中心に五軒、駅の東側では早稲田通りを中心に八軒のゲーム場が運営を行なっている。

「ゴンゴン」は今年十一月に大和ビルの二階から四階を使ってオープンしたばかり。フロア面積はそれぞれ約十五坪で、テーブル型TVゲーム機四十八台、コックピット型TVゲーム機一台、アップライト型TVゲーム機八台、計五十七台を設置している。店内はとても明るく、床や壁の色などもフロアごとに異なっており、二階はオレンジ、三階は緑、四階は青を基調に配色されている。床にはそれぞれの階の色と灰色のストライプのカーペットが敷かれており、壁はそれぞれの色と白色とが使われている。また設備されているアップライト型TVゲーム機の筐体の色もフロアごとに統一されている。同店の落谷店長は「学生街なのでお客としては大学生や予備校生などが圧倒的だが若いサラリーマンも多くプレイに来る」と語る。

「ファンファクトリー高田馬場」は約四十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機三十三台、コックピット型TVゲーム機五台、アップライト型TVゲーム機七台、フリッパー四台、計四十九台を設置している。同店の川部店長は「店の入口やテーブルなどはもちろんだが、トイレなど目につきにくい場所も常に清潔にして、気持ち良くプレイしてもらえるよう注意している。店内の装飾は派手になり過ぎないように、殺風景にならないように配慮している。また当店独自の雰囲気を出すため壁に貼るポスターは全部手作りである」と語る。

以上の二店は㈱タイトーの運営で同社中央事業所の島田所長は「本社で企画されているゲーム大会以外にも店ごとに独自の企画を行なっている。高田馬場にある二店についてはそれぞれ特徴の異なった店づくりを目指したい」と語る。また同氏は「高田馬場の客層が年齢的に高いので、一回の料金を五十円に下げて顧客の増加を図ることよりも、良い機械を豊富に導入して一回百円でも十分満足してプレイしてもらうことに重点を置いている」と語る。

「ゲームブテック高田馬場」は約三十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機三十台、コックピット型TVゲーム機四台、アップライト型TVゲーム機二台、フリッパー二台、計三十八台設置。同店の唯谷店長は「当店は高得点者の集まる店としてTVゲームマニアに知られている。例えば"ゼビウス"では一千万点以上の得点をする若者が何人もプレイしに来る。新製品を入れた時などは、

上の写真は高得点者が集まるという「ゲームブテック高田馬場」の店内のようす。右側の壁にはイースター島のモアイ像が描かれている。下の写真は同店の唯谷孝則店長

上の写真は「ゴンゴン」の2Fフロア。右の写真は同店の店頭のようす。パラシュート姿のゴリラがユニークで通行人の目を奪っている

学生街でのロケ運営

自分で高得点の出る方法を見つけるまで何度もチャレンジしているようだ。当店では毎月一回ゲーム大会を計画している」と同店の特徴を語る。また同氏は「店内照明について画面の映像がより見やすくなるように間接照明に変えていきたい」と語る。店内の床には青いカーペットが敷かれ落ち着いた感じになっている。また片側の壁にはイースター島にあるモアイ（長い耳と長い鼻を持った独特の長い顔をしている巨石像）の絵が描かれていて、同店のキャッチフレーズである"モア・愛"に掛けているとのこと。

「マジックランド高田馬場」「ピンゴイン高田馬場」はともに㈱シグマの運営。「マジックランド高田馬場」は菱田ビルの一、二階フロアで運営されている。一階は約五十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機二十台、コックピット型TVゲーム機五台、フリッパー三台、占い機二台、計四十台を、二階は約四十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機三十台、コックピット型TVゲーム機二台、計三十二台を設置している。同店の土佐店長補佐は「高田馬場という場所から考えると今のゲーム場数は増えすぎているように思う。当店は他のゲーム場とは異なった特色を持つ店作りを目指している。そのための方法として"ヤングアダルト"に的を絞った運営をしている。メダルゲーム機については儲かるから設置するというのでなく、メダル管理などの問題も含め十分管理できる体制を作った上で客の要請があれば検討していく」と語る。また同氏は「当店はシグマグループの一員として、一般的なモラルに基づいて運営を続けている。店の売り上げが少なくなったとしても青少年育成に役立つ店作りを目標にしていきたい」と語る。なお同店では入口部分、一階フロア、二階フロア、階段のそれぞれのカーペットの色を変えるなど工夫をこらしている。また天井や壁や柱などには明るい色を使って健全さを出しているようだ。

上の写真は「マジックランド高田馬場」の1Fフロア。右の写真は同店の土佐芳明店長補佐。一般的なモラルに基づいた管理運営を訴える

「ピンゴイン高田馬場」は竹宝ビル地下での運営で約六十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機二十九台、コックピット型TVゲーム機一台、メダルゲーム機十六台、ピンゴ二十二台、計六十八台を設置。店内は赤のカーペットが敷かれ、壁と天井は青で統一されている。同店の宮永店長は「五十六年にオープンしてからピンゴを中心とした運営を続けている。ピンゴは最初やり方がわからなかったりして親しみはTVゲーム機より薄いが、ゲーム自体のおもしろさはTVゲーム機よりはるかに奥深いものがあると思う。ピンゴのやり方のわからないお客には従業員が説明している。インストラクターとして従業員の果たす役割は大きく、店の売り上げもインストラクターの腕次第で変わる」と語る。また健全営業などの点について同氏は「当店では十八歳未満の人は六時までには帰す指導をしている。また保護者同伴でない青少年がメダルゲーム機で遊ばないように注意している。社会的にゲーム機のもつ健全さが浸透してきているが、自主規制のできない店が業界全体をマイナスのイメージにしている。業界全体として足並みを揃えることが大切だ」と語る。

左の写真は「ピンゴイン高田馬場」の宮永雅晴店長。下の写真は同店のフロアのようす。オープン以来ピンゴ中心の運営を続けている

「ビクトリア」は約二十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機二十台、コックピット型TVゲーム機二台、アップライト型TVゲーム機一台、メダルゲーム機十五台（うち大型二台）、フリッパー四台、計三十二台設置。同店は㈱ジャルエンタープライズの運営で、同社は都内に十数軒のゲーム場を運営している。同店の上原店長は「当社では月一回、全部の店の従業員が集まってミーティングを行ない、より優れたゲーム場の運営を追求している。当店についてはお客のほとんどが大学生や予備校生で占められており、大人を対象とした運営をしている。TVゲーム機は全部百円にしているが、五十円にすると子どもが増えて店の雰囲気も落ち着かなくなり、いやがる大人が多いから。また百円から五十円にするのは簡単だが、逆に五十円から百円にするのはかなり難しいと思うからだ」と語る。

「ディンドン」は約四十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機三十七台、コックピット型TVゲーム機三台、アップライト型TVゲーム機二台、メダルゲーム機三台、フリッパー三台、その他アーケード三台、計五十一台設置している。床は赤、天井は黒、壁は白と赤で統一されている。天井には飛行機や野球のユニホームなどいろいろな形をした風船が吊るされ、壁にはミッキーマウスや猫などのシール、ポスターなどを貼りカラフルな装

次ページへ続く

上の写真は「ディンドン」のフロアのようす。天井や壁などにいろいろな装飾を施してカラフルな雰囲気がする

上の写真は「ファンファクトリー高田馬場」の店内のようす。店内に貼っているポスターはすべて手書きとなっている。左の写真は同店の川部茂店長(左)と㈱タイトー中央事業所の島田隆明所長

右の写真は総合スポーツビルとして有名なビックボックスの正面。下の写真は同ビル6Fフロアの一角に設けられている「ビックボックスゲームコーナー」のようす

飾となっている。同店を運営する㈱コインゲームの中川経理部長は「客は学生が多いので店内は明るく健康的な雰囲気を出すようにしている。ここ数年ゲーム場の数が増えているが、それにつれてプレイする人の数も全体的に増えていると思う。従ってゲーム場が増えたことで同店の売り上げが落ちたという現象はない。当店では全部五十円にしているが百円当時の売り上げとほぼ同じである。青少年の非行問題については多額のお金の両替を申し出る子には注意をしている」と語る。

「ビッグボックスゲームコーナー」は、高田馬場駅前にある総合スポーツビル、ビッグボックスの六階フロアの一角に設けられている。同ビルにはプール、アスレチッククラブ、ゴルフクリニック、テニス、ボウリングなどの施設がととのっており、ゲーム自体を目的に来る人は少ないようだ。ゲームコーナーは約五十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機二十八台、コックピット型TVゲーム機六台、アップライト型TVゲーム機一台、フリッパー四台、その他アーケード十二台、計五十一台設置。また同ビル七階のボウリング場にもゲームコーナーが設置されており、約二十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機十一台、コックピット型TVゲーム機二台、フリッパー三台、その他アーケード六台、計二十二台置かれている。

「ゼロワン」は約十坪のT字型をしたフロアにテーブル型TVゲーム機十八台、コックピット型TVゲーム機一台、計十九台設置。ほとんどの機械を五十円にしている。学生が多いため売り上げは休日よりも平日の方が多いとのこと。

「チャンピオン」は約十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機三十三台、コックピット型TVゲーム機二台、計三十五台を設置している。店内は床を黒、片側の壁は白とオレンジの配色となっている。もう一方の壁はガラス張りになっているため実際よりも広く感じる。

「ハバハバ」はこのほどオーナーが松本商事㈱に変更されたが店名はそのまま引き継がれており、約十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機十八台を設置している。フロアの奥二坪ぐらいを地下と中二階に改築して狭い店内を効果的に使っている。

「朝日会館ゲームセンター」は朝日会館二階にあり、約十坪の正方形のフロアにテーブル型TVゲーム機三十一台、コックピット型TVゲーム機四台、アップライト型TVゲーム機三台、フリッパー三台、計四十一台を設置している。

「明治茶房ゲームコーナー」は地下の営業で、約十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機のみを十六台設置している。階上の喫茶店明治茶房と同じ入口になっているため営業時間は夜の十時まで。

高田馬場のゲーム場はここ数年で駅西側のさかえ通りを中心にかなり増えたようだが、今後は淘汰され"より良い"ゲーム場が残りそうだ。

データ (順不同)

ハバババ 新宿区高田馬場1-5-17、☎209-1925、本社=松本商事㈱(☎316-5631)
チャンピオン 高田馬場1-26-12、☎209-5726、直営=㈲三河屋。
ビンゴイン高田馬場 高田馬場1-27-9、☎209-8890、本社=㈱シグマ(☎496-5221)
マジックランド高田馬場 高田馬場3-1-4、本社=同上。
ビッグボックスゲームコーナー 高田馬場1-35-3、☎208-7171、本社=㈱豊島園(☎990-3131)
ディンドン 高田馬場2-8-1、☎200-1675、本社=㈱コインゲーム(☎984-2571)
明治茶房ゲームコーナー 高田馬場2-14-4、☎200-1779、直営=㈲太陽商事。
ビクトリア 高田馬場2-14-8、☎209-2482、本社=ジャルエンタープライズ(☎632-3410)
朝日会館ゲームセンター 高田馬場2-14-11、☎208-1111、直営=パシフィックレジャー㈱。
ファンファクトリー高田馬場 高田馬場3-1-4、☎362-2567、本社=タイトー㈱(☎264-8611)
ゴンゴン 高田馬場3-2-1、☎364-4338、本社=同上。
ゲームブテック高田馬場 高田馬場3-2-15、☎362-9300、本社=㈱ナムコ(☎736-1211)
ゼロワン 高田馬場3-5-3、☎364-6787、本社=㈲フレンド(☎736-2100)

上の写真は「チャンピオン」の店内のようす。すべて50円でプレイできるので終日学生などで賑わっている

上の写真は「ビクトリア」の店内のようす。ヤングアダルトの固定客を中心に落ち着いた運営を行なっている

OPINION・オピニオン・OPINION・オピニオン・OPINION

峯久　大阪レジャー機器(協)理事長。玉造ゲームセンター経営。64歳。

ロケ管理の徹底を

峯　久

　過去のインベーダーブームの時には、青少年のすべての犯罪はインベーダーが起因していると騒がれましたが、現在は「非行少年の影にはゲーム場あり」とまで言われています。

　去る十一月九日、午後七時三十分の朝日テレビで「女子鑑別所の二十四時間」というドキュメンタリー番組が放映されましたがその中で、非行少女たちへのインタビューで「どこで非行の第一歩を踏みはずしたか」という問いに対してディスコ、深夜喫茶、そしてゲームセンターが挙げられていました。

　警視庁少年課が、先日各業者あてに管理の徹底強化についての要請書を配布しました。また関西では宝塚市が市条例で、われわれの業種を言わば阻害事業としてその建築などを規制しました。また大阪に隣接した尼崎市でも、現在は要綱の段階ですが来年三月までには条例化される見通しです。また堺市でも現在調整中です。

　商売の基本として「顧客本位の営業・誠実・サービスは最後の勝利者」と言われています。しかしわれわれの業界は営業の内容のいかんを問わず、条例などの規制によって一網打尽にされてしまう状況にあるという認識をもつことが肝要です。

常駐が望まれるロケ管理責任者

　各都道府県の警察本部でさえも確実な軒数が掌握できないほど、全国に数多くのゲーム場が乱立しています。それらすべてが、ゲーム場の持つ教育性や健全性、また子どもの遊びの一つとしての必要性を認識して、地域社会並みに教育関係者にも理解され信頼されるようなゲーム場の運営に努力している経営者ばかりであれば、前述のような問題も起きないだろうと思います。

　忙しいからと言ってアルバイトを雇うことはあっても、どの業種でそういうバイト学生に店舗の管理すべてを任せておく商売があるでしょうか。とくにサービスをモットーとするわれわれにとってはそういうことはもってのほかであると確信します。ましてや感受性の強い年代の子どもを対象とした商売だけに、とくに管理の充実に専念してこそ、保護者から安心できる子どもの遊び場の一つとして認められるのではないでしょうか。

　私も役職上補導関係の方々とよく話をする機会がありますが、ゲームそのものが敵視されているのではなく、主としてゲーム場管理の問題がとり上げられています。たとえば未成年者の喫煙を容認したり、深夜にもかかわらず注意もせずに放任しておく。その結果ひどい店では誘惑や誘拐その他恐喝などの事件を誘発している。これでは非行少年のたまり場と見なされ指摘されるのは当然です。このような店の典型は、責任者がおらず、店番としての学生のアルバイトが多く、アルバイト学生が店番をしているだけです。従って何か問題が起きてももちろん対処できず、逆に恐れて見て見ぬふりをして容認し、それがだんだんエスカレートして非行のたまり場となり、ほかの客が来なくなり売り上げも低下してアルバイトの賃金も払えず、最終的には無人コーナーにせざるを得なくなる。これが最悪のパターンだと申し上げても過言ではないと思います。

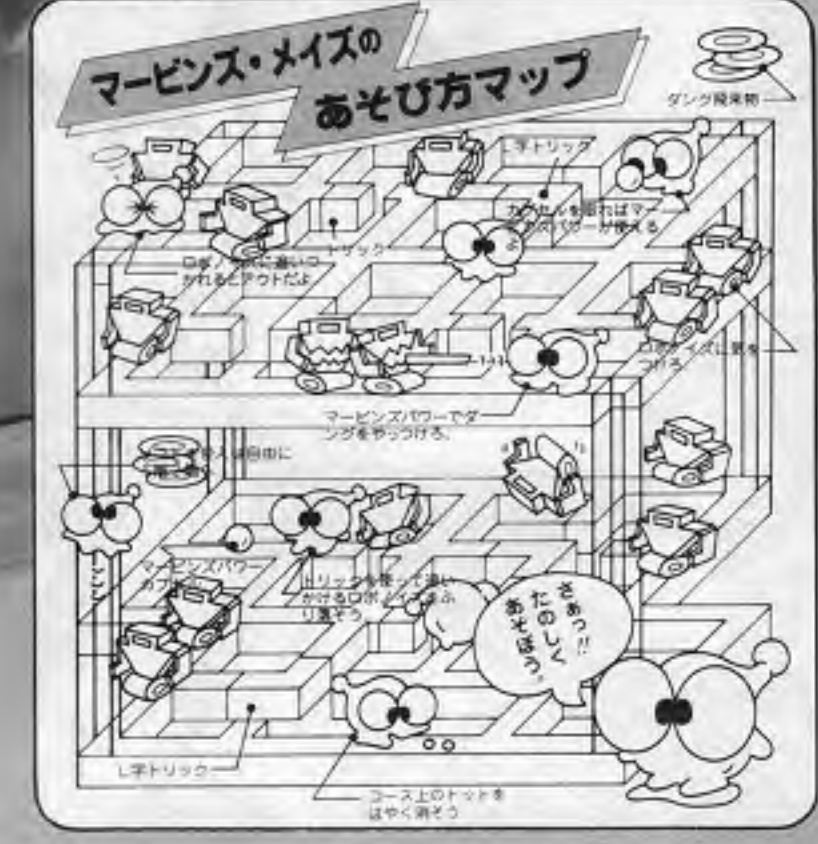
体制を確立して非行の未然防止

　大阪レジャー機器協同組合では、去年の暮れに組合員の全店舗に、管理者名と電話番号を記入するようになっている「青少年補導協力店」の表示板を掲示しました。その表示板を上手に活用した店では非行の未然防止にも大いに役立っています。またなによりも効果のあったことは、所轄の少年課や補導関係者の方々からも補導協力店として評価され、今までのようなギスギスした感情がなくなった、との報告もあり喜んでいます。

リース業者にも健全営業を望む

　地方自治体による規制の動きはマスコミを通じて報道されるため、ことのいかんを問わず誇張解釈されやすいと言えます。われわれ業界の現状を対岸の火事として見ておられる方の上にも必ず火の粉がふりかかるでしょう。そのことを自覚していただき、オーナーオペレーターの方はもちろん、リース業者の方も、ロケーション先の管理については多方面を見聞された長所を十分に活用して指導していただき、非協力の店からは機械をすべて引き揚げるくらいの強硬手段をもって関係者全員が努力して下されば、現在の緊急事態も必ず打開できることを信じて止みません。

　最後に非才浅学の私がいろいろ・せん・えつなことを申し上げましたが、完璧な管理を実施されている方々や諸先輩の皆様には心からお詫び申し上げます。また文中失礼の点がございましたら平にご寛容下さいますよう、同時に皆様方の忌憚のないご意見、ご感想お願いできますれば幸甚の至りと存じます。

MARVIN'S MAZE
マービンズ・メイズ
空間に浮かぶ
マトリックス・フレーム
ロボノイズを
やっつけろ!!
マービンズ・メイズの あそび方マップ

謹　告

　平素は格別の御引立を賜わり厚く御礼申し上げます。
さて、この度、弊社が発表致しましたビデオゲーム機「マービンズ・メイズ」は弊社が独自に開発製品化したオリジナル製品であります。

　従って、この機械を無断で模倣またはこれに類似する商品として製造、改造、販売、輸出する等の行為をすること及びこれらの機械を使用して営業することは著作権法、工業所有権諸法、不正競争防止法等に抵触し弊社の正当な権利を侵害することになります。つきましては、これらの行為のないよう充分にご注意賜わり業界の秩序維持、健全な発展のために皆様のご協力をお願い申し上げます。

昭和58年12月
株式会社　新日本企画
株式会社　エスエヌケイ エレクトロニクス
代表取締役　川崎　英吉

放談

伊藤　私が今、この業界にいて一番問題にしたいと思っていることは、メーカーの姿勢といいますか、ゲーム業界のメーカーと、私の本業にしている事務機・文具関係のメーカーとは、いろいろな意味で全く違うという気がするんですよ。と言いますのは、事務機・文具業界のメーカーは、傘下のわれわれ販売店を育てて、共存共栄といいますか、メーカーの持っている良いものをドンドン出してくれたり、教育してくれたりと、まあ、協力を惜しまない前向きの姿勢が見られるんですが、それと比べるとゲーム機の方のメーカーの姿勢は、どうも、何と言ったらいいか……。

森　殺されちゃうっていう感じですか。

伊藤　そう、モノは売るけれど、その後で今度は相手を殺してまで生きるというか、その辺が極端だと思うんですよ。その良い例というか、悪い例といいますか、秋田大学の所でウチがロケーションを開いていたんですが、無論そこ一ヶ所でそこそこの成績を上げていた場所へ、あっと言う間に地元業者をはじめ、大手メーカーが乗り出して来て、六店舗も出来ちゃったんですよ。

森　同じ場所に六ヶ所もですか。

伊藤　そう、六ヶ所もゲーム場が出来ちゃったんですよ。それで、その中の大手がすぐにオール五十円を始めたんですよ。

森　新しい機械もですか。

伊藤　ええ、新しいキカイも全部五十円、だから当然お客さんはそっちへ流れますよね。まあ、そんな事がありましてね……。

森　そりゃ、ひどいですね。高いキカイを売りつけられて、片やメーカーは原価のキカイですから。

伊藤　そうなんですよ。せめて、われわれが仕入れる原価相当分ぐらいまでは、百円でいって、それから五十円にするというのならわからないでもないんですが、最初から五十円でやられると、基板で買っても償却が大変なんですよ。

森　基板と言っても大体が十万円以上ですからね。

伊藤　そういうことからも私は、メーカーはもうちょっとメーカーさんらしいやり方をやってほしい、と思いますね。大体五十円商法はディスカウントセールですよ。本来、百円を基本とした商売が、われわれの商売なんですから、それでいけるものをワザワザ値引きするなんて、やっぱりおかしいですよ。もって範とするところがそんなことじゃあね。他が五十円にしてもメーカーは百円を主張すべきですよ。

森　おっしゃる通りです。

伊藤　オペレーターの協会がありますね。あっ、NAOって言うんですか。私のところはまだ、申しわけないんですが入っていないものですから……。それで、そこでもいろいろ会合があるわけでしょう。そんな中で、料金問題はどう扱われているんですかね。小さなオペレーターは所詮、メーカーに対抗できるわけはありませんから。ですからね、全国のオペレーターが手を組み合って、ピシッとメーカーにモノが言える組織と言いますか、団体にして、いろいろな要望や提言をしていけたらと思いますね。まあ、一致協力して、メーカーにモノが言える立場を作ることが大切だと思いますね。

森　その辺については、NAOに宮原サンという方がおられまして、一生懸命動かれているんですよ。イトー洋行さんも是非、NAOに加盟されて、いろいろおっしゃっていただければ……。他に何かありませんか。

伊藤　本荘市という所がありましてね、人口五万人位ですが。そこに二軒ゲーム場がありまして、ええ、私のところのものですが、そう、全市で二軒です。そこへですね、この前の夏休みに指導員が回って来まして、小学生、中学生の出入り禁止を指導するわけですよ。いや、参りましたね。とにかく夏休み中のゲーム場への出入りはダメだという申し合わせが徹底されたものですから……。ただ、もうジーッと我慢の子でしたよ。こんな場合、対抗手段がないんですよね。

森　ホー、忍の一字ですか。それでその後はどうなりました？

伊藤　ええ、まあ夏休みが終ったら平常には戻ったんですが、今度は冬休みにまたやられたら、どうしようかと思ってるんですよ。

森　そうでしょうねエ。

伊藤　大体私らは、健全なゲーム場を目指して運営しているんですが、親御さんの認識というか意識がですね、変な先入観に支配されてるんですよ。マスコミあたりがすぐに何かあるとゲーム代欲しさに、なんて言うものですから、ゲームはワルイ、になっちゃうんですよね。私、いつも思うんですが、ゲーム場へ親がもっと来てみるべきで、そこで遊ぶ子どもたちのイキイキした顔やウレシそうな様子を見たら、もう少し認識が変るんじゃあないかと……。

森　そうですね。その辺は、もっと一般に向けてPRすべきですね。

伊藤　ゲーム場で一日中へばりついているのなら、そりゃ確かに問題でしょうけれど、子どもは子どもなりの息抜きとしての遊びが必要ですよね。大人だって必要なんだから。だから、その必要性や健全性を強調したPR、宣撫啓蒙活動を、どうしてもしなければいけませんね。

森　そうですね。今日はお忙しいところをありがとうございました。

ゲスト　株式会社イトー洋行　伊藤 直社長
聞き手　株式会社エスコ貿易　森 健次郎

海外の話題
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

無断コピーヤーに対して　コナミも手続き
第1弾はニューヨーク地域で

米国のコナミ社（本社カリフォルニア州トランス、一木宏一社長）では十月、同社が米国でのコピーヤー退治を初めて公然化させたことを、このほど明らかにした。

米コナミ社は日本のコナミ工業の子会社。同社によると過去一年TVゲーム機産業の売上げ高推定百億ドルのうち約三〇%が無断コピーヤーの食いものとなり、米市場でも一千万ドル相当の損害を受けているとのこと。こうした現状に対し、米コナミ社ではこのほど、同社TVゲーム「タイムパイロット」などの無断コピー品を使っているオペレーターにその使用禁止を求める法的手続きを開始した。

その法的手続きの第一弾はニューヨーク地区で開始され、まず五ヵ所のアーケードゲーム場に対して禁止命令が出され、同時に無断コピー品が証拠品として押収された。これに関連してロングアイランドのディストリビューターに対しても家宅捜査が行なわれている。

これらの成果について一木社長は「画期的であり、とくにコピー品のディストリビューターに打撃を与えたのは米国のメーカーでも初めてのことだ」としている。米コナミ社は無断コピー品に対し、その製造も販売も使用も許さないとしている。

事件を報じるTVニュースから

TVゲーム機の不振で　バリー社利益減
VDゲームの発売に期待も

米国のバリー社はこのほど、九月末までの第三四半期の決算を明らかにしたが、八三年度決算は前年に比べ売上げ高は伸び悩んでいるうえ、利益は約八〇%減になる見通しとなった。

細かい数字は省略するが、今年一―九月期の売上げ高は九億一千五百万ドル（前年同期十億四千万ドル）で一二%減、純利益は一千七百三十万ドル（同八千百八十万ドル）で七九%減となり、今年度（一―十二月期）決算もほぼ同程度の内容になることが明らかとなった。

この決算悪化の原因についてロバート・ミューレーン会長は「AMゲーム機、とくにTVゲーム機の売れゆき不振が決定的な原因となっている。しかしオペレーターの望むビデオディスクゲーム機の出荷を当社は開始しているので、回復が期待できる」と説明している。

バリー社はニューヨーク株式市場上場会社。その子会社に、バリー・ミッドウェー社、バリー・パークカジノ、シックスフラッグ遊園地など多数のAMレジャー会社がある。バリー本社はスロットマシン、ビンゴなどのギャンブル機のメーカーであり、バリー・ミッドウェー社はAMのTVゲーム機、フリッパーなどを製造しているが、今夏セガ社開発ゲーム機（VD機を含む）の（北米市場向け）製造販売権を獲得している。

アタリ社新企画
"アドベンチャー" 11月にオープン

米・アタリ社の業務用ゲーム機部門（カリフォルニア州ミルピタス、ファランド社長）では、新たに"アタリ・アドベンチャー"という独特のロケーション展開を十一月十八日開始したことを明らかにした。

この"アタリ・アドベンチャー"は家族連れ客を対象としたもので、時間制で利用できるコンピューター学習センター。だれもが少額で、アタリ社製の高級コンピューター800XLを使うことができ、初級の教室から参加することができる。また必要なソフトも提供される。ゲームセンターは付属施設となっている。

このユニークな新企画は全米各地で展開される予定で、まず一号店が十一月十八日セントルイスのノースウェスト・プラザ・ショッピングセンターでオープンした。

シカゴ150周年で
「パックマン」も催しに参加

バリー・ミッドウェー社（本社イリノイ州フランクリンパーク、マロフスキー社長）は、シカゴ市制百五十周年の催しにキャラクター「パックマン」「ミズ・パックマン」を参加させ、好評を博したことを明らかにした。

これは十月中旬、シカゴ市の中心街で、現代芸術家の作品を屋外展示しているダリ・センターを舞台に、同市ハロルド・ワシントン市長と同市著名人が集まって繰り広げたパレードで、これに「パックマン」を全米に流行させたミッドウェー社が地元企業ということでキャラクターを参加させ、催しに彩りを添えた。写真はシカゴ市制百五十周年記念のケーキと二人のキャラクター。後の彫刻は有名なピカソがシカゴのために特別にデザインし制作したもの。

シカゴ150周年記念での「パックマン」たち

（21めんからの続き）

の一、二年の間にかなり進歩しました。この国でオペレートできる機械についていくつかの規制があるにも触れなくてはなりません。リールのあるギャンブル機（スロットマシンなど）では、それらのリール間隔は四ミリ以上であってはいけません。このためリールの代わりに電光点滅を使ったものがありましたが、うまく出来ているようでした。

これらのギャンブル機をひとつひとつ個別に説明しようとしても、とうてい無理です。あまりにもその数が多過ぎるのです。私が言えることは、それらは大変魅力的であり、うまく開発されており、そして例外なくどの機種もオペレーターが求めているプレイヤー（ギャンブラー）を引きつける力を持っている、ということぐらいです。

アーケード機

TVゲーム機はこのショーではあまり人気がありませんでした。少しは出品されており、ニーマー社は当然注目されるはずのTVゲーム機を出していました。このショーにはビデオディスクゲーム機は一台も出品されませんでした。この技術は当分スペインにまでやってこないようです。

百社を越えるスペインのメーカーのうちで、一社だけがフリッパーの製造を続けています。プレイマチック社がそれで、同社は同社製の一連のギャンブル機とともに、最新フリッパー「メガトロン」を出品しました。音響効果を持つ魅力あるゲーム機です。他の同社製フリッパーもいくつか出品されていました。同社の輸出担当者、ホセ・サラ・フレイクサス氏は、同社は欧州市場向けフリッパー販売に大きな拍車をかけることに決めた、と語っていました。同社では、妥当な価格で売れる優れたゲーム機を作ることができる、としています。

英国のヘーゼル・グローブ・ミュージック（HGM）社も出展していました。同社はプールテーブル専門のメーカーですが、ここ数ヵ月間を通じてスペインの市場に関心を抱き、すでにディストリビューターまで指定しています。同社の小間には「イングリッシュ・プール」が出品され、大いに喜ばれ、また成果をあげました。

ボウリングは現在スペインで大きな関心を呼び起しているもうひとつのゲームです。数社がいろいろなサイズのボウリングアレーを展示し、人びとも足を止めて詳細を知ろうとしていました。イタリアからはミラノに本社を置くマーシリオ社が、硬貨作動式で電子製の同社「ボウリンゴ」を携えて出展していました。サイズは他社製より小さめで、組立て式です。同社のマーシリオ社長は、同機に関して示される関心に満足しており、近く生産を開始する予定だ、と語っていました。同氏は欧州での販売権を一手に持っているとのことです。

モニター、部品

TVモニターで国際的に有名になったイタリアのハンタレックス社も参加しており、同社のスペインでの子会社ハンタレックス・エスパニョーラ社が最新の全製品を陳列していました。イタリアから派遣されてきたマーケティング担当のピットリオ・ギャラリティ部長がFERのため会場に来ていました。

部品と言っても今度はコインメカニズムについてですが、有名なマーズ・マネー・システムズ社がやはり同社のスペイン代理店トラテクニカ社を通じて参加していました。同社はマドリッドの地下鉄でも採用されており、スペインではよく知られています。また同社は世界的な連携を持っており、日本でも松下、富士によってライセンス生産が行なわれています。そのメカニズムは細かく、ニセ硬貨には抵抗します。マーケティング担当のバリー・リセット氏は、スペインのメーカーたちが同社のマルチコイン・メカニズムを採用し始めることになるだろう、と語っていました。

付属部品についてはたくさん出品されましたが、小型乗物はほとんど出品されませんでした。たぶんこのショーで最も人びとを喜ばせたのは、古典的なスロットマシンだったと思うのですが、実はこれはゲーム機ではなく中を開けるとお酒のボトルが並んでいる小さなバーになっているのです！この新製品はMMセンチュリ社製で、注文に応じて生産するとのことです。

この華やかなショーの開会式は、英国の協会BACTAのフィリップ・シェフラス氏によって行なわれました。ロンドンでの今年のATEにスペインから団体出展したことを機会に、スペインと英国の業界同士の関係は密接になってきています。一九八四年のATEで、スペインからの参加は実際とても大規模なものとなることでしょう。

Mary Openshaw

ヨーロッパAM通信

開発に転じたENADA展

ヨーロッパ通信員 メアリー・オープンショー

イタリアのコインマシンショー、エナダ（Enada）は、開催予定のわずか二週間前になってまたもや昨年と同様、開催が危ぶまれることになりました。つまり昨年と同様、コングレスパレスが職員ストのため使えなくなることが、主催者側に知らされたのです。そのため昨年と同様、このショーはエルジフェ・パレスホテルへ移すべく再編せねばなりませんでした。これらさまざまな困難にもかかわらず、エナダは約六十社の出展を得て、立派に開催されました（十月十三―十六日）。

もちろんイタリアでも今最も注目されているのはビデオディスクゲーム機です。今のところイタリアでは製造されていませんが、やがてそうなることが必至です。メーカーは目下その技術を研究しています。そして、欧州でのTVゲーム機用モニターの最大のメーカーであるハンタレックス社は、ビデオディスクゲームの試作品を開発しています。その詳細はエナダの同社の小間で紹介されていました。

セガ社「アストロンベルト」には大きな関心が寄せられました。これはシットダウン式がザッカリア社とマーシリオ社から出品されました。ザッカリア社のマリオ・ザッカリア社長は、同社の研究開発室でもレーザーディスクの研究中だ、と語っていました。同社は同様に、欧州で大成功を収めそうなユニバーサルの「ミスター・ドゥズ・キャッスル」やセガ社の「アップンダウン」を出品しました。セガ・ヨーロッパ社のビッグ・レズリー代表はこの会場で、バリー社がセガUSを買いとったが自分らには影響がない、これまでどおり業務を続ける、と語っていました。

上の写真はユーロマットのウィリー・ミシェル会長（右）とエナダショーの主催者SAPARのマウリジオ・マネシー専務（左）。下の写真はリビオ・ランテ氏とTVゲーム機「ポートレート」

「ポートレート」

米国のウィリアムズ社は、同社製品三機種をここで欧州で初めて発表しましたが、AMOAの前に発表して好評を得たことで気をよくしています。三機種とは「モトレースUSA」、「ブラスター」、「ローラーエース」で、良いゲーム機が成功することを実証しました。

イタリアのレアンテ／オリンピア社から面白いゲーム機が出品されました。それは「ポートレート」という名のTVゲーム機で、サファリをテーマにしており、一定得点以上になるとプレイヤーの顔が画面に映し出されるのです。展示会で、このゲーム機には黒山の人だかりになりました。

もうひとつ新ゲームがミッドコイン社から出品されました。それは「西暦2083年」というTVゲーム機で、VDゲームに匹敵するほど精妙なものです。宇宙をテーマにした音楽が特別に作曲されている点も、効果をあげています。ミッドコイン社はこのゲーム機のメーカーではなく、そういうアイデアを売りに出しているのです。要望があれば、完成品で出荷できるとしています。

マーシリオ社は、セガ社のVDゲーム機やその他TVゲーム機を出品したほか、電子ボウリング機器を出品しました。これは四月のミラノフェアで大きな関心が寄せられたものですが、同社によるとその高い関心はヨーロッパ中に広がっているとのことです。

ベルトリーニ社は、イタリアでアタリ社の代理店となっている有名なメーカーで、アタリ社から許諾を受けて製造する「クリスタル・キャッスル」を出品しました。同社は照明と音楽効果を加えた人形を大きな呼び物としましたが、これはアーケードや遊園地で人気を呼びそうな新製品です。同社ではこうした人形つきのピザショップを展示して、いかに効果をあげるかを示していました。

上の写真はマリオ・ザッカリア社長と同社の最新フリッパー「ファーファーラ」。右の写真はベルトリーニ社で話題となった新製品の人形とルチアーノ・ベルトリーニ社長（右）と輸出担当のマダム・ラウラ

by Mary Openshaw

44, Quai du Commerce (Box 00)
B-100 Bruxelles/Belgium

ノアベル社は新しい会社ですが、TVゲーム機でまったく新しい考えに立つキャビネットを持って参入しました。これは小さくコンパクトで、わずかなスペースしかとりませんので、壁にくっつけて設置できます。メカ部分は、サービスなどのために開けるドアのところに固定されています。このキャビネットにはどんなTVゲームも入れることができます。

ちょっと変ったコインマシンがIME社から出展されていました。快適な椅子で硬貨を入れると背すじのマッサージをしてくれるもので、ドイツ人の考案によるものです。

古典的なゲーム機のメーカーは本当に幸運に恵まれています。フットボール・テーブルなどに対する需要は欧州ではとても安定しているからです。デザインは時おりごくわずか変えられますが、需要の変化はほとんどありません。それに無断コピーの問題もありません。ヨーロッパではこうした古典的ゲーム機のメーカーが数多くあり、そのうちFAS社、ロベルト・スポーツ社、ビリヤーデ二・トリノ社もこのショーに出展していました。ジュークボックスは現在ヨーロッパではほとんど売れていませんが、それでも主なメーカー品の大部分が出品されました。NSM社製品はなお人気を保っており、そのイタリアのディストリビューターであるペトレッチ・ツリオ社は大きな小間で新製品のほとんどを紹介していました。

遊園地でも使えそうなアーケードゲーム機が出品されていました。スパタフィーナ社はとても印象的な、六人用の大きなクレーンを出品し、ザンペルラ社は同社製アームレスラー「ミスターマスル」、パンチボール「スーパーボクサー」などを披露しました。これらは決して人気を失なうことのない古典的なゲーム機です。

キディライド

小型乗物も安定した分野です。「パフィ」「スピーディ・ゴンザレス」の新二機種を出品したATM社を含め、いくつかのメーカーがそれぞれ最新作を出品しました。

TVゲーム機のキャビネットは至るところで出品されており、イタリアではこれらのメーカーが重要になってきています。たくさんの小さなオペレーターも改造に興味があるのです。ベル・ゲームズ社は同社の優れた、そして大成功した改造フリッパーを出品しました。オペレーターが人気のなくなりかけたフリッパーを持ち込むと、同社はバックガラス、プレイフィールドごと取り替え、新機種に改造してしまうというわけです。自分で改造することを望むオペレーターには、改造キットが用意されています。

機器で興味深かったのはミト社から出された紙幣両替機でした。これは同社によってイタリアで開発されたもので、電子式でシンプルです。さまざまな通貨に対応できるようになっています。

付属部品については至るところで出品されていました。モニターで有名なキャベル社と、コインメカニズムのメーカーであるブレンボテクナ社はそれぞれ小間を持っていました。コインコントロールズ社のイタリアでの代理店であるマギ・コニアチュア社は、トークンメーカーとして出展していました。

マグナム社からはちょっと変ったものが出されました。これはアーケードにもってこいのトークン販売機です。両替カウンターの上に置けるようにしており、現金が手渡されるとここからトークンが払い出されるのです。

エナダには大勢の人びとが訪れ、外国からの来場者も多くいました。ユーロマットのウィリー・ミシェル会長も見えていました。このショー期間中に、ローマでユーロマットの三人の共同書記が会合を持ったのです。

エナダの開催を祝うローマヒルトンでの大規模な「ギャラ・イブニング」はいつもどおりの成功を収めました。これは参加したすべての人によって大変楽しく過されるイベントです。

UBA25周年祭

ベルギーの自動機械業者協会であるUBAは、十月十八日、その二十五周年を祝う催しを行ないました。UBAはヨーロッパにおける最も力のある協会で、公的にも認められており、ベルギーでこの産業に携わる八〇%の会社が加入しています。

上の写真はUBA25周年祭にて、ミシェル会長（左）とムンク書記（右）

その二十五周年を祝ってこの日、大きなパーティーが「フランドリア20号」の船上で開かれ、これに百六十人を越える人びとが参加しました。船が大きなアントワープ港を周遊している間に昼食のサービスが行なわれました。

UBA会長のウィリー・ミシェル氏は国際組織であるユーロマットの会長でもあり、UBA書記のオメー・ド・ムンク氏はユーロマットの三名の共同書記の一人です。私たちは全員、引き続く成功を希念するとともに、前進するUBAを祝福しました。

G機氾濫したFERショー

＝スペイン＝

スペインのトレモリノスで（十月二十―二十二日）開かれたFERショーは、率直に言って、素晴しい成功と言えます。大きなコングレス・パレスで開かれ、スペースをいっぱいに使ったにもかかわらず、後から申し込んだ会社のために別会場を作らねばならなかったほどなのです。そしてスペインのどのオペレーターもが、とても熱心に見に来ていたようでした。

この素晴しさと熱のこもりようには、大変特殊な理由があります。実はこのショー開催のほんの数日前、スペインに新しい臨時法が公布され、その法律によるとスペインの状況は以前より取り組みやすいものになることになったのです。少し詳しく説明しましょう。

一九八二年の春、突然しかも予想外に、オペレーターは当時の自由な法律のもとでバーやその他の場所で認められてきたギャンブル機の取り替えを禁じられることになったのです。アーケードには影響はありませんでしたが、シングルのオペレーターは影響を受け、そしてそれらの機械のメーカーにとっては深刻な事態となりました。酒場用ギャンブル機は売ることができなくなったからです。

左の写真はFERショーの主催者、ファコマーレのエデアルド・モレラス会長。下の写真は英国から来たBACTAの（左から）アレックス・パーメンター氏とソニア・ミーデン夫人とフィリップ・シェフラス氏

今回の臨時法は、オペレーターが適正なライセンスなどを持っている場合に限り、バーなどでギャンブル機を取り替えることを許しています。その場合古い機械は撤去せねばなりません。またこの新法は決して新しく設置することを許してはいないのです。FERでのメーカーやオペレーターのはしゃぎようは、これでよく理解できるでしょう。臨時法の形で開始されたことがスペインでこの産業を保護し統制する最終的で明白な法律へと進んでいくことが、なによりも望まれているのです。

私の多年にわたる経験のすべてにおいても、またこれまで数え切れないほど数多くの展示会を見てきたけれども、かつてこれほど大規模なギャンブル機の展示を見たことがない、と正直に言っておかねばなりません。ミニサイズのものから、巨大なスロットマシンまであらゆるギャンブル機がFERに集結されていました。これらのメーカーのほとんどは、輸出に期待をかけており、カジノ用機械の製造に意欲を燃しています。

大きなメーカーは大きな小間で派手な展示を行なっていました。中でもレクレイチボス・フランコ社、インダー社、エステバン・コスタネット社、パサチエンポス・ラグナ社、エクスクルシバス・ハバナ社、シルサ社、ピルポート社、MAC社などが大きく、まだたくさんの会社が出展しました。

スペインの技術力はこ（18めんに続く）

上の写真はプレイマチック社の輸出担当者、ホセ・サラ・フレイクサス氏と同社の最新フリッパー「メガトロン」。左の写真はスペインで最も大きなメーカーであるインターフリップ社のホアキ・フランコ社長と同社のカジノ用ギャンブル機「コスタ・デ・ソル」

オペレーターのための 新・電気の広場

ビデオ・ゲームのしくみと働き

連載第4回

ブラウン管周辺の回路

前回の第三回目は、受像管の構造を中心にして、各部分の役割を見てきました。今回の第四回目は、ブラウン管を作動させるために必要な付属回路について説明いたします。

ブラウン管の陽極(アノード)に5~10キロボルトの高電圧を加えて、それぞれの電極に規定の電圧を供給すると画面に光のスポットが出ます。これに偏向コイルを装着して、垂直と水平の両コイルにノコギリ波電流を流しますと画面にはラスターが出ます。このラスターの明るさは、映像の内容や周囲の明るさによって適当な明るさに調整する必要がありますので、そのために輝度調整回路が必要になります。また、このラスターのピントを合わせるために焦点(フォーカス)回路があり、電源のスイッチを切った時にスポットが画面中央に集中して蛍光面をいためるのを防ぐ目的でスポット・キラー回路があります。さらに、垂直と水平の帰線が画面に現われるのを消すために帰線消去回路があります。このように、いろいろな回路を用いて、画面に鮮明な映像が再現できるようにブラウン管回路は構成されています。

(1) 輝度調整回路

ブラウン管の蛍光面は、陰極(カソード)からの電子ビームが蛍光膜の物質を刺激して発光させる現象を利用したものですから、その発光の強さは電子の量に比例します。すなわち、蛍光面にあたる電子の量が少ないと画面は暗くなります。

第1図に示すように、カソードから飛び出す電子は蛍光面のアルミ箔(メタルバック)を通して蛍光膜を刺激しながら導体のアルミ箔を通ってアノードに到達します。また一方、蛍光面に衝突する電子ビームは、高速ですから、衝突によって二次電子を放出させます。この二次電子も高電圧のアノードに吸収されます。これは、ちょうど真空管の場合にカソードからプレートへ電子が流れて、その反対の方向に電流が流れることと同じですから、ブラウン管では、第1図の矢印で示した方向に陽極電流(アノード・カーレント)が流れていることになります。

ブラウン管の場合も、真空管と同じように、コントロール・グリッドがあって、グリッド電圧によって電子ビームの量(すなわち、アノード・カーレント)を変えることができます。

図1 電子ビームとアノード電流

第2図は、コントロール・グリッドのバイアス電圧を変化させたときの画面の明るさの変化を原理的に示したものです。

第2図(a)は、バイアス電圧をマイナス5ボルトと浅くした場合で、バイアスが浅いとアノード・カーレントが多く流れて、多量の電子が蛍光面に衝突するので画面は明るくなります。

ここで、バイアス電圧という言葉について、ちょっと説明しますと、"バイアス"というのは日本語ですと"偏倚"という難かしい言葉になり、その意味は、ある方向にかたよせることです。すなわち、バイアス電圧というのは、ある目的の動作状態にするために加えられる電圧のことです。

このバイアスを徐々に深くしていきますと、アノード・カーレントはだんだん少なくなっていって、マイナス50ボルトになるとついには遮断状態になります。

第2図(c)は、バイアスを深くとった場合で、アノード・カーレントも遮断寸前の状態になっていて、衝突する電子の量が少なくなって、画面は暗くなります。

図2 輝度調整の原理

このように、画面の明るさはコントロール・グリッドの電圧を変化させることによって変わりますから、第3図に示すように、グリッドとカソードの間に可変抵抗を入れて、抵抗を可変させることにより輝度調整を行うことができます。この図においては、可変抵抗R_2の両端に75ボルトの電圧が加えられています。いま可変抵抗の中心点②のところにある矢印を①の位置に移動させますと、プラス75ボルトの電圧がカソードに加わることになります。そして、コントロール・グリッドが接地(アース)されていますから、カソードがアースに対してプラス75ボルトということは、アースされているグリッドはカソードに対してマイナス75ボルトということになって、電子ビームは遮断されて、画面は暗くなります。

可変抵抗の中心点②のところにある矢印を③の位置まで移動しますと、カソードはゼロ・ボルトとなります。すなわち、グリッドとカソードの間がゼロ・ボルトですから、電子ビームは多量に流れて画面は明るくなります。

第3図に示されている抵抗R_1は、グリッドとカソードの間に必要以上の電圧が加わるのを防ぐ役目をしています。すなわち、可変抵抗R_2の中心点②のところにある矢印を①の位置まで移動させますと、プラス75ボルトの電圧がまともに加わって、ブラウン管を必要以上に遮断(カットオフ)状態にしてしまいますので、このR_1を入れることによりカソードの電圧を50ボルト程度に押えられます。従って、カソードの電圧は、可変抵抗R_2の調整により、0~50ボルトの範囲で変化して、輝度を適当に調整することができます。実際には、このR_2には、つまみが付いていて、使用者(ユーザー)が適当な明るさに調整することができるようになっています。そして、これを輝度調整(ブライトネス・コントロール)と言います。

ここで、ちょっと脱線しますが、R_2の可変抵抗つまみのことを日本語ではよくボリュームと言います。

図3 輝度調整回路

ます。一方、英語では、これをポテンショメーター(略して"ポット")と言い、ボリュームとは言いません。なぜ、そのように違うのかということを疑問に思われた方もいると思いますが、その理由は、次のようなことだと考えられます。すなわち、可変抵抗器は、回路上から見ますと電位差計(ポテンショメーター)と同じ回路構成であり、その役目は、ある量(ボリューム)、たとえば、音量(サウンド・ボリューム)を変えるために使われます。そこで、日本語の場合は、その役目の方に注目して"ボリューム"と言い、英語では、その回路構成の方に注目して"ポテンショメーター"と言うのだと思います。

(2) スポットキラー回路

ブラウン管のファネル(漏斗)の部分には第4図に示すように内面と外面に黒鉛を精製して作ったグラファイトの導電膜が塗布されていますので、この部分は、ガラスを誘電体としたコンデンサを形成しています。このコンデンサの容量は、800~1200ピコ・ファラドぐらいで、耐圧も非常に大きく、高圧整流回路の平滑コンデンサの役目をしています。従って、高圧が出ているときは、同図(b)のように充電されています。

いま、電源スイッチを切りますと、ブラウン管のヒーターには余熱がありますので、電子はまだ放射されている状態にありますが、スイッチが切れると垂直と水平の偏向コイルには偏向電流が流れなくなります。従って、ヒーターの余熱によって作り出される電子ビームは、コンデンサに充電されている高い電圧で加速されて、偏向されずに蛍光面に真直ぐに突きあたります。

第5図は、このようにして直進する電子ビームが蛍光面の中心部に輝点(スポット)をつくる様子を示しています。コンデンサの電荷は、図の矢印の方向に徐々に放電されますが、この放電時間が長いとスポットの残っている時間も長くなり、それだけ蛍光面に強い刺激を与えることになって、蛍光面を劣化させる原因になります。

輝度調整用の可変抵抗の位置を画面が一番明るくなるところにもってきて、その状態でスイッチを切りますと、スポットの残る時間が短かくなります。

この原理を利用して、第6図のように、輝度調整用可変抵抗R_2にコンデンサC_1と抵抗R_3を接続することにより、スポットの残光現象をなくすことができます。この回路をスポット・キラー回路と言います。

第6図(a)において、コンデンサC_1は動作中に電源電圧のプラス75ボルトまで充電されますが、ブラウン管のグリッドとカソード間のバイアス電圧はR_2の分圧電圧の25ボルトとなり、グリッドをマイナスにする正常な輝度状態で作動しています。

いま、この状態で電源を切りますと、高圧電源はゼロになりますから、コンデンサC_1に蓄えられた電荷が高抵抗のR_3を通じてゆっくり放電して、第6図(b)に示す極性の電圧がR_3の両端に発生します。この電圧は、カソード側がマイナスであり、グリッド側がプラスの電圧ですから、電子ビームが多量に放出されます。従って、アノード・カーレントがたくさん流れて、ブラウン管の導電膜コンデンサに充電されていた電荷の放電電流が多く流れ、それにより、導電膜コンデンサの電荷が短時間に放電してしまいますので、スポットが残らなくなります。

図4 ブラウン管のコンデンサ

図5 スポットの残る理由

図6 スポットキラー回路の動作

(3) 帰線消去回路

第7図(a)に示すように電子ビームが画面の左から右へ走査して再び左へ帰り、次の走査を行いますから、その帰線が画面に出ますと大変見にくくなります。この帰線を消去する回路が帰線消去回路(ブランキング回路)で、その方法は、帰線期間中に発生するパルスを、ブラウン管のカソードか、あるいは、グリッドに加えて電子ビームを遮断するものです。ただし、正のパルスであれば、(e)図のようにカソードに加え、負のパルスならば(f)図のようにグリッドに加えます。

第8図は、垂直と水平の帰線消去回路の原理を示しています。

この図において、垂直回路から比較的小さな振幅の正のパルスを取り出して、映像増幅トランジスタのエミッタに加えて、これを一段増幅することにより、振幅が大きくなった正のパルスがコレクタに現われます。この正のパルスがブラウン管のカソードに加えられて、その期間中だけ電子ビームが遮断状態になります。

水平帰線消去は、水平出力トランスに二次巻線を設け、負のパルスを取り出してブラウン管のグリッドに加えて、その期間中だけ電子ビームを遮断状態にします。

第9図はブラウン管回路の実例を示すものです。

図7 帰線消去の原理

図8 垂直・水平帰線消去回路

図9 ブラウン管回路の実際

話題のマシン

立体CGを駆使したVDゲーム
未来の宇宙戦争
フナイから「インターステラー」

レーザーディスク（LD）を採用したコックピット型TV宇宙戦争ゲーム機「インターステラー」が、㈱フナイ（本社大阪、船井哲良社長）から十二月一日いよいよ発売となった。

これはパイオニアのゲーム専用LDと学習研究社制作の映像を使用したもので、宇宙戦闘機"フェラルドランサー"（FR）が未来都市αから惑星Eまで、宇宙からの侵略者を撃退しながら進んでいくというゲーム。3Dコンピューターグラフィックス映像と実写映像の組合わせにより、超現実的でファンタジックな画面（二十ヶ）になっている。全部で四十パターンある。五チャンネルの音響システムによるシンセサイザーサウンドがゲームの迫力を増す。プレイヤーはレバーと発射ボタンを操作する。

FRは実際の戦闘機のように斜めにスライドしながら左右へ移動する。敵は戦闘機とUFOが数機ずつ、あらゆる角度から攻撃してくる。同グループの敵機を全滅させると高得点。また地上の敵基地や戦車なども破壊していく。出現する敵を全部撃破すれば、再びもとの基地へ帰還してから次のパターンへと進みゲームは難しくなっていく。場面は宇宙の砂漠、輝く氷の惑星、幻想的なオーロラ空間や街並など多彩に展開。戦闘シーンは二十一種類あり、命中と同時に激烈な爆発シーンが出現。FRが三機撃墜されるとゲーム終了。なお同機を"レーザーファンタジー・シリーズ"第一弾として、今後LD採用の同社TVゲーム機はシリーズ化されていくもよう。定価百五十五万円。

インターステラー

電子回路採用、臨場感ある
本格的ホッケー
関西精機から「チェックス」発売

アイスホッケーを採用した米国ICE社開発によるアーケードゲーム機「チェックス」が、㈱関西精機製作所（本社京都、古川謙三社長）から九月下旬発売となっている。

これはヤキトリ式ゲームで、二人で向かい合って試合をするもの（四人までプレイできる）。盤上に選手（人形）五人がいて、それぞれに対応したバーを前後にスライドあるいは回転させながら試合（米国対ソ連という設定）を進めていく。

硬貨を投入すると米国の国歌斉唱の後、自動的にパックが飛び出して試合開始（国歌斉唱中でも右端のボタンを押すとすぐゲームが始められる）。ゲームは第一から第三ピリオド、ファイナルパックの四期に分かれ、各ピリオドは二分間でファイナルパック時にどちらか一方が得点すればゲーム終了となるが、同点の場合はファイナルパックに再度挑戦、試合の進行に応じた歓声（ボタンでボリュームを上げることができる）、音楽などの音響効果がゲームを一層盛り上げる。上部の透明ドームは特殊強化プラスチック使用で非常に頑丈。定価八十五万円。

チェックス

コンピューター相手に
サッカーの対戦
「エキサイティング・サッカー」基板

サッカーを内容としたTVゲーム機「エキサイティングサッカー」が、アルファ電子㈱（本社埼玉県上尾市、新井一夫社長）から十月下旬発売となった。

これはコンピューターとサッカーを行なうもので、実戦同様のルールにより八方向レバーとボタン（パスとシュート）の操作でいろいろなテクニックが駆使できる。

まず日本、米国、英国、フランス、西独、ブラジルの六チームのうち一チームをレバーで選択すると、残り五チームの中から自動的に対戦チームが選ばれ、ホイッスルが鳴って試合開始。カーソルの点滅している選手をレバーで動かし（ドリブル）、パスボタンで他選手へボールをパスする（レバーをニュートラルにしておくとうまくボールを受けられる）。ゴールに近づきシュートボタンを押すと、ゴール前で左右に移動している矢印の方向へキックされる（矢印がゴールキーパーから離れた瞬間を狙う）。逆に攻められた時は、味方のゴールキーパーをゴールから離れないように操作する。またライン近くにいる敵にスライディングタックルすると、ラインを割って敵のスローインになってしまう。このほかヘディングやコーナーキックなどもできる。制限時間内に勝つと国歌が流れ、次のチームと対戦。同点の場合はPK戦（両チーム三本のシュート）で勝敗を決める。負ければゲーム終了。基板販売のみで定価十四万九千円。

エキサイティングサッカー

話題のマシン

シーサイド、鈴鹿など3コース加え
4コースを選択
ナムコの「ポールポジション　II」

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から同社TVドライブゲーム機「ポールポジション」のゲーム内容をさらに充実させた「ポールポジションII」が、十一月上旬発売となった。

これは従来の富士スピードウェイのコースに新しく三つのコースが加わり、計四つのコースから好きなコースを（ハンドルで）選べるようになっている。また衝突時にタイヤが宙を舞う迫力あるシーン（衝突状況により爆発パターンが異なる）なども加わっている。ハンドル、アクセル、シフトレバー（ローとハイ）、ブレーキの操作による本格的な運転テクニックの駆使や、富士スピードウェイのゲーム内容などは従来と同じ。

新しく加わった三つのコースは、米国中西部の砂漠にありエンジン性能や耐久性などをチェックする「テストコース」、8の字形立体交差やスプーンコースなど変化に富んだ「鈴鹿サーキット」、米国西海岸の美しい景色を背景にした「シーサイドコース」（四つのコースの中で最も難しく、ハイテクニックを要する）。他車を追い越すごとに一定得点と、ラップタイムに応じた得点が加算される。各コースで設定されたタイムをオーバーしてゴールしたり、他車と衝突すれば一台アウト。三台アウトでゲーム終了。

定価はコックピット型で百三十六万円。同機用に開発されたアップライト型の新型筐体（イスに座ってプレイ）で八十八万円。

ポールポジションII

ポールポジションII（アップライト）

8方向発射の空中戦続け
南極の敵基地へ
岐阜特機から「マーカム」基板

サン電子㈱製TVゲーム機「マーカム」が、岐阜特機㈱（本社岐阜市、真鍋巧社長）から十二月六日発売となる。

これは空中戦を展開しながら最後に南極にある敵基地を破壊するというゲームで、ビーム砲とミサイルを搭載した宇宙船を八方向レバーにて操作する。宇宙船は画面左から右へ進むが、この時背景は下部がゆっくり上部が速く左へ流れて3D効果がある。六場面の展開があり、各場面はスクロール式に連続している。

宇宙船が基地を飛び立ち真横に飛ぶビーム砲、ボタンを押すと落下し放した時点で真横に飛んでいくミサイルを駆使し、十数種類の敵を撃破していく。そのうち大きなUFO（下部を狙う）と機雷（破壊と同時に破片が飛んでくる）はミサイルでしか撃破できない。場面には海、断崖、ジャングル、森林、南極での敵要塞タワーなどがあり、各場面で敵の飛来パターンが違う。要塞タワーは赤く点滅している二カ所を狙って命中させると、大爆発を起こして一パターンが終わる。ちなみにマーカムとは南極にある山の名称。宇宙船三機アウトでゲーム終了だが、一定得点以上で一機追加される。基板セット販売のみでオペレーター価格十二万八千円。

マーカム

フィーバー挑戦もある
電動パチTV版
三機電子から「パチフィーバー」基板

パチンコをTVゲーム機化した「パチフィーバー」が、三機電子工業（本社東京、佐藤義孝社長）から九月下旬発売となっている。

これはTV画面で電動式パチンコゲームを行なうもので、ゲームはタイマー制。全部で五パターンある（それぞれ盤面が異なる）。プレイヤーは風営パチンコと同じ電動ハンドルを操作する。

ハンドルの回し方に応じた強さで白い玉が画面下部から左端の通路を通って次々に弾き出され、画面下部へ落ちていく。

第一パターンから第三パターンまでは得点（一カ所七点から十五点）の穴と、制限タイムを数秒延ばせる穴（二カ所）とがある。タイマーがなくなる前に三百点取れば打止めとなり、次のパターンへ進む（タイマー数はそのまま持ち越される）。第四パターンは穴の数が大幅に増え、各穴が得点とタイマー数を増やせるというボーナスパターン。ここでできるだけタイマー数を稼いで最終パターンのフィーバーに挑戦。中央部に並んだ三つの数字は、その真下の穴に玉が入れば回転し、777とそろえば大量得点が加算されて打止めとなる。またフィーバーにならなくても得点が千点になれば打止め。いずれの場合でもリプレイとなる。タイマーがなくなればゲーム終了。基板セット販売のみで定価十三万八千円。

パチフィーバー

1983年の動き

国内の動き

1982年 12月

1 4 6 7 8 13 14 ★ 19 21 24

- JOU十二月例会（伊豆）＝優良マシンを選定。任天堂新作展（東京、大阪、〜2日）＝「ポパイ」発表
- ABC商会主催「第二回全道ビデオゲーム大会」開く（札幌）
- TVゲームのコピー問題で初めて著作権法に基づく判決＝タイトー申請でプログラムは著作物と判断（東京地裁）
- NAO第九回理事会（熱海）＝府県別の支部設置方針固める
- セガ社新作展（東京、9日大阪）＝「スーパーロコモティブ」発表
- JAPEA第十二回理事会（愛知、初の懇親会も）。コナミ工業が年末パーティー（大阪）
- 東京都、NAOへ自主規制強化を文書で要請（NAOは回答書を27日に出す）
- セガ社申請でTVゲームコピーヤーに対し著作権侵害のみを理由に証拠保全決定（東京簡裁）
- 第二回全日本ビンゴチャンピオン大会決勝（東京）
- 谷津遊園が五十八年間の歴史を終え閉園
- JAMMA電気用品取締法委員会、TVゲーム機の電取・技術基準改正案で日本電気協会に意見具申

1983年 1月

★ ★ 5 11 12 28

- セガ社、業務用AM機メーカーでは初めてテレビ番組の広告スポンサーとなる
- TVゲームコピーヤーに著作権法の初適用＝任天堂などの告訴で刑事責任追及へ（大阪府警）
- NAO近畿支部が第二回「新年互礼会」開く（大阪）
- 新日本企画、新本社ビルでプライベートショー＝「ジョイフルロード」発表
- ナムコ新作展（東京）＝「ゼビウス」など発表
- JAMMA第十二回理事会（東京）＝ギャンブル機問題で三社除名

2月

1 8 14 15 17 23 25 26

- Gマシン対策合同委員会、押収G機で警察署と意見交換
- NAO第十回理事会（東京）＝「NAO自主規制」改正を検討
- セガ社新作展（東京、15日大阪）＝「ティップタップ」発表
- ナムコ申請でアロー電機に第二回目の仮差押え執行、記録的成果（東京地裁）。データイースト新作展（東京、名古屋、16日大阪、福岡）＝「スケーター」発表
- JOU第十回通常総会（伊豆）＝新理事長に早見儀信氏（タイガー娯楽）が就任、優良機メーカーを表彰
- JAMMA第三回通常総会（東京）＝会長に中村雅哉氏（ナムコ）が再任
- ジョイパックレジャー、「カーニバル24」で初の入場料制を採用
- 青少年育成国民会議主催「第二回ゲーム機と青少年に関する懇談会」開く（東京）＝JOU、NAO、JAMMAから代表出席

3月

2 3 8 13 15 16 19 29 30

- サンリツ電気とキワコが新作展（東京）＝「パンパンカー」「ミスタージャン」発表。京山ロープウェイ遊園地（岡山）で泉陽製「サイクルモノレール」運転開始
- コナミ工業新作展（大阪）＝「ロックンロープ」発表
- データイースト、LVD採用のTVゲーム機「幻魔大戦」と同占い機「幻魔タロット」（いずれも試作機）発表
- 三井グリーンランドで明昌製の世界一の大観覧車「レインボー」運転開始。中部オペレーター会主催「交通遺児チャリティーゲーム大会」決勝大会（名古屋）
- セガ社、LDP採用「アストロンベルト」完成を発表、四月発売へ。セガ社、九娯貿易と当事者和解
- 「NAOアミューズメント・エキスポ83」開催（東京、〜17日）、NAO第三回通常総会も開く＝会長に内田博氏（友栄）が再任
- 豊島園で西独フス社製「レインボー」運転開始。「中国鉄道博」開幕（神戸、〜5月22日、泉陽によるレジャーランドもオープン）
- JAMMA第十三回理事会（東京）＝五部会、六委員会設置
- タイトー、著作権侵害で勝訴＝プログラム著作権は不動に（横浜地裁）。不正競争防止法違反で判決（大阪地裁）

4月

1 5 8 10 15 29

- 城島高原で西日本最大の明昌製宙返りコースター「スーパーLSコースター」運転開始
- 茨城県に初の本格的遊園地「日立かみねレジャーランド」オープン。テーカン初の単独展（東京）＝「ガズラー」発表
- 友栄初の屋外遊園地「カタクラファミリーランド」が大宮市にオープン
- 豊島園で西独マック社製「ブラワーエンジン」運転開始
- 「東京ディズニーランド」（TDL）オープン
- 札幌市内に遊園地「ザ・おもしろランド」オープン

5月

10 23 26 27 30

- 米・アタリ社、「アタリ2800」発売で日本のコンシューマー市場に参入
- セガ社、パソコン「SC-3000」でコンシューマー市場への参入を発表。任天堂の告訴によりTVゲームコピーで初の刑事責任問う公判開始（大阪地裁）
- NAO第十一回理事会（東京）。大阪レジャー機器(協)第四回総会（大阪）。コナミ工業新作展（東京、大阪）＝「ジャイラス」発表
- JAMMA第十四回理事会（東京）＝「賭博機械の基準」承認。タイトー、AMFと提携を発表
- JAMMA、文化庁に貸しソフト問題で意見書を出す

海外

1982年 12月

2 3 ★ 14 22

- スペイン、マラガでSADA82開催（〜4日）
- 米・CAロビンソン社で第9回西海岸AMショー開催
- ニンテンドー・オブ・アメリカ社のシアトル工場完成
- フランス、パリ郊外でFORAINEXPO開催（〜17日）
- 米・バリー社、IGT社と法廷和解

1983年 1月

6 10 20 25

- 米国、ラスベガスでCES開催（〜9日）
- 英国、ロンドンでATE開催（〜13日）
- 西独、フランクフルトでIMA開催（〜23日）
- ニンテンドー・オブ・アメリカ社が約三百社を訴え、連邦裁が九十台以上のコピー機押収（〜2月25日）

2月

2 ★ ★ 18 22

- 北アイルランドで初のCOATAショー開催（〜3日）
- 米・連邦地裁、バリー社の訴えで各ロケから七十台以上のコピー機押収
- 英・高裁、英のセガ社、ユーロデコ社、タイテル社の訴えでUKゲームズグループに差押え、禁止命令
- 米国、コーコラン美術館にTVゲームが芸術品として陳列
- 英国でブラックプールショー開催（〜24日）

3月

1 8 ★ 16 19 23 25 31

- 米国でコナミ・オブ・アメリカ社（7月よりコナミ社に社名変更）設立
- 米・レーガン大統領、TVゲーム絶賛の演説
- 米・AMOA「TVゲーム産業」調査発表
- 米・セガ社、セガセンターをタイムアウト社に売却
- 米国、アイオワ州オタムア市が「TVゲームの首都」宣言
- アイルランドで第四回コインオップショー開催（〜25日）
- 米国、シカゴでAOE開催（〜27日）
- 米・第五巡回控訴裁、アラジンズ・キャッスル社の訴えで未成年者ゲームプレイ禁止の市条例は無効と判断

4月

★ 8 14 22

- 米・高裁、TVゲームの無断改造も著作権侵害との判決
- 米・バリー／ミッドウェー社の新本社ビル竣工
- イタリアでミラノフェア開催（〜23日）
- 米国、ロサンゼルス郊外で初のPAOショー開催（〜14日）

5月

4 19 25 26

- 米・アタリ社とスターン社がTVゲーム機製造で提携
- 米・AGMA総会（〜20日、FBIがコピー機排除の警告ステッカー発行）
- カナダ・連邦裁が著作権侵害で初の中間禁止命令
- 米・アタリ社がブッシュネル氏開発TVゲームのCE化権を得る

安定化めざす業界

国内の動き

6月

1 3 10 14 16 21 23 28

- 石炭の歴史村（北海道）に遊園地「アドベンチャーファミリー」オープン。
- JAPEA第十四回理事会＝総会提出議案を決定
- JOU六月例会（東京）＝TDL見学。札幌市郊外ルスツ高原に遊園地「カントリーランド」オープン
- 任天堂新作展（東京、大阪、〜16日）＝「マリオブラザーズ」発表
- 83東京おもちゃショー開催（東京、〜19日、セガ社とアタリ社が初出展）
- JAPEA第三回通常総会（岐阜）。データイースト新作展（東京）＝「グレイプロップ」発表
- タイトー新作展（東京、名古屋、24日大阪）＝「エレベーター・アクション」発表
- ソフトウェア保護立法に向けJAMMA中村会長が通産省に意見陳述

7月

1 5 8 ★ 13 16 17 20 21 22 24 26 27 30

- 「新潟博覧会」開幕（〜8月31日、明昌によるプレイランドもオープン）
- JOUと青少年育成国民会議共催「第一回遊戯機械管理者のための青少年指導員養成講座」開催（〜7日）
- セガ社、新役員態勢で中山隼雄氏が社長に昇格、ローゼン氏は会長に就任
- 任天堂、「ファミリーコンピュータ」で家庭用TVゲーム市場に参入
- JAMMA第十五回理事会（東京）＝「賭博機械の基準」に伴う「例外規定」承認
- 「にっぽん新世紀博覧会」開幕（〜9月15日、泉陽が遊園地部分担当）
- ナガシマスパーランドで西独ジーラー社製「チルドレンコースター」運転開始
- 任天堂と池上通信機、コンピュータープログラムの著作権をめぐり互いに訴訟、紛争が表面化（東京地裁）
- 八瀬遊園跡地に「スポーツバレー京都」オープン。任天堂、株式を東証一部に上場
- 「鹿児島県健全娯楽業協会」発足
- 富士急ハイランドで明昌製「ムーンサルトスクランブル」運転開始
- JAMMA健全娯楽推進委員会第七回会合（東京）＝「賭博機械の基準」実施作業、プライズマシンの景品値上げ方針を固める
- タイトー新作展（東京）＝LDP採用「レーザーグランプリ」発表
- JOU、JAMMAに〝子ども用メダルゲーム機〟に関し要望書を出す

8月

2 4 5 10 25

- 兵庫県宝塚市、全国で初めてのゲーム場建築規制に関する条例を制定、同日施行
- JAMMA、電気用品取締法説明会と第21回AMショーの小間割り決定会（東京）。福岡県健全娯楽業協会第二回総会（福岡）＝地区別懇談会設置を決める。
- JOU八月例会（秋田、〜8日）＝東北視察
- 東洋娯楽機、スタンディングコースターの輸出機「アストロコメット」公開披露
- 日経主催「ソフトウェア法的保護」セミナーでタイトーの法務担当・高瀬氏が講演

9月

3 9 16 26 27 28 29 ★

- コナミ工業とマイルスター社の訴えで同日までにコピーヤー六人を著作権法違反で逮捕（埼玉県警）
- JAMMA第十六回理事会（東京）＝コピーヤーとの和解のガイドラインを決める
- JAMMA、JOUからの〝子ども用メダルゲーム機〟に関する要望に対し回答書を出す。JAPEA第十五回理事会（大阪）＝遊戯機械台帳作成を決定
- 船井電機、LDP採用の「インターステラー」発表、AM業界に新規参入。コナミ工業、AM業界初のオリンピックのライセンス受ける
- 第三回ビデオゲーム製造会社国際会議開く（東京、JAMMAとAGMA共催）＝両協会による共同委員会設置
- 第21回AMショー開催（東京・平和島、〜29日、JAMMAとJAPEA二協会共催）。NAO第十三回理事会（東京）＝「NAO倫理規定」決定
- JOU九月例会（東京）＝AMショー出品機を品評
- 科学万博「つくば85」の場内輸送用施設に泉陽製「ミニレール」の採用決まる

10月

1 4 6 14 15 20 27 28 31

- 「大阪城博覧会」開幕（〜11月30日、明昌などが遊園地部分担当）
- 三年ぶりに第20回自動販売機フェア開く（東京、〜7日）
- 第二十二回エレクトロニクスショー開催（東京、〜11日）
- 東京ディズニーランド、開園六ヵ月目で総入園者数六百十五万人に
- 著作権法違反で逮捕されたコピーヤー十五人送検＝マイルスター社、コナミ工業の告訴（埼玉県警）
- 新日本企画新作展（大阪）＝「アクウ」発表
- 本紙主催「米国AMOA視察団」出発（〜11月6日帰国）
- 「83全国ロボット大会」「第四回全日本マイクロマウス大会」開幕（東京・科学技術館、〜11月6日）
- ローゼン氏、一月一日付で日米セガ社の会長辞任を発表

11月

1 10 22 23 24

- ホームエレクトロニクスショー開催（東京、〜4日）。警視庁、東京都内のオペレーターに自主規制強化と徹底を求める要請文を配布
- 「卓越した技能者の表彰式」（東京）で大阪テントの友永社長がAM業界から初受彰
- 「NAOアミューズメント・エキスポ」出展者説明会（東京）
- ユニエンタープライズが「頭の体操・全国クイズトーナメント大会」開催（東京）
- JOUとNAO東京第二支部が警視庁と会合（東京）

海外

6月

★ ★ 5 25 30

- 米国でコーンフレイク「パックマン」発売に
- 西独、フランクフルトでバリー／ウルフ社主催「フリッパーマラソン」開催
- 米国、シカゴでCES開催（〜8日）
- 米・ACE協会の大会で東娯の山田副社長が「スタンディング・コースター」について講演
- フランスでギャンブル機禁止法制定、G機全面禁止に

7月

3 5 7 15

- 米・ゴットリーブ社がマイルスター・エレクトロニクス社に社名変更
- 香港でメイショウ・ファーイースト社開設
- 米・アタリ社、大幅異動でモーガン会長就任
- 中国で本格的遊園地「長江楽園」オープン（明昌が遊園施設を納入）

8月

2 4 ★ ★

- 米・AGMA、政府の小委員会でコピー排除の意見陳述
- 米・連邦大陪審、コピー機輸入の邦人業者を起訴
- 米・バリー社、米のセガ・エレクトロニクス社製造部門を取得
- 米・セガ社、著作権侵害の永久禁止命令など次々と勝訴

9月

6 11 17 22

- 米国でメイショウ・アメリカ社オープン
- ピンボールの父、ハリー・ウィリアムズ氏死去
- 米国、CBS系テレビでキャラクター「ドンキーコング」「Qバート」登場の番組が放映開始
- 米・AOEがショー開催でAGMAを訴える

10月

1 5 13 20 27 28

- 米・PTT社のゲーム機部門「センテ社」業務開始
- 英国でロンドンプレビュー開催（〜6日）
- イタリア、ローマでENADA開催（〜16日）
- スペイン、トレモリノスでFER開催（〜22日）
- ローゼン氏、一月一日付で米・日のセガ社会長辞任を発表
- 米国、ニューオーリンズでAMOAエキスポ開催（〜30日）。JAMMAとAGMAの共同委員会の初会合開く（ニューオーリンズ）

11月

9 18 22 23

- スコットランド、グラスゴーでスコティッシュプレビュー開催（〜10日）
- 米国、ニューオーリンズでIAAPAショー開催（〜20日）
- 英国、マンチェスターでノーザンプレビュー開催（〜23日）
- オーストリア、ウィーンでINCOMAT開催（〜25日）

連載小説〈32〉

朝日のごとく爽やかに

和佐 健吉

時代について（F）

せっかく、うとうとと春の微風のなかでブランコをこいでいるような良い感じで眠りにつけそうだったのに、ドアが軽く叩かれたようだ。

「誰かしら」

もうこんな時間だから出ることはないのよ、と眠ることにするが、何となく気がかりである。魚の小骨が咽喉にひかかっているような、靴の中に砂粒が入っているようなすっきりしないものが私にそっと忍びこんできてしまったみたい。

軽くノックをした後で靴音は駆け出したいのを無理に抑えているような力を感じさせながらも静かに遠ざかっていった。

「あの靴音、あの歩き方には、たしかに覚えがあるわ。あれは誰だったっけ」

京子は知らない間に眠っていたようだ。

もう窓のカーテンが早朝の光を孕んで明るくなっている。

それにしてもおかしい夢だった。

女は死ぬ時、三途の川を渡る時、はじめて情交した男が手をひいて導いてくれるという話を祖母から聞いたことがあるのだが、あれは爽やかな風に吹かれてブランコをこいでいるリズムが、いつの間にか陽当りのいい縁側で祖母の膝の上にのり揺すってもらっているリズムにすりかわってしまい、祖母の三途の川の話がうかんで来たのだろうか、やはり水が流れていた。

私って、水の流れでは太宰治の『満願』に出てくる水の流れがいちばん好きなのに、あの夢の流れは水銀のようなどろりとした冷やっこい、ゆっくりと平地を溶岩が流れてゆくような流れだったわ。

だけど、今まで男と情を交していない私を男が手引きするというのはどういうことなのか。

気分としては『白鳥の湖』の舞台に似ている三途の川のせいで、プリマドンナのような心地がしていた。

でも、そうそう、ドスパソスの『U・S・A』に出てくるモデルがポーズをとらされながら知らないうちに素裸にされ、何とかしなくちゃとおもいながら金縛りにあったように何にも出来ず、気がついた時には自分では想像もつかないような淫らな姿勢で挿入されてしまっていたけど、私の場合はあれよりももっとひどかったわ。

挿入されていたら格好がついていいのだがそうではなかった。

何か感触の悪そうな手で軀がいじくられる。声は出ない。これはそうされるのが宿命だと軀の深いところに命令が下されているかのようであった。意識の層では強い反発をするのだけれど、無意識の層では諦めることを勁く強制されてしまっているようだった。太古からの原初的儀礼かのように、身もだえしながらこのような情況から脱出しようとするが、逃げる軀をそのままそっくりもっと身動きが出来ないように包みこんでしまう巧妙な受皿のようにしてテキは存在していた。

髪に触られた、耳朶をねぶるようにして、意味をなさない呟きを囁きながら、舌でいとおしむようにして内耳の襞を隅の奥まで叮寧にテキは舐めている。かとおもうと唇の間に荒荒しく指を突っこんでくる。

馬か牛か豚を売買する時に馬や牛や豚の口の中を調べるのと同じ手つきで口を上下に開かせてしまう。

舌を指で挟んで引張り出そうともしている。歯医者とか耳鼻咽喉の医者の手つきではなくてバクロウの手つきである。

ああ、これは『娼婦マヤ』の世界だという考えが朦朧とした意識の遠い彼方をちらと過って行った。影か何かのように。

おかしいとおもった時にはもう上半身は剝き出しにされていた、何となく本能的に乳房を両手でかばおうとするが、手の動きがとれなくなってしまっている。頭の芯が怒りと屈辱でかっと熱くたぎってしまっている。

手の動きがとれないのは見えざるものの指示に従って、両手を床についているからである。

乳首に刺激が加えられている、ゴム製品を扱うかのように、テキは乳首を無邪気に弄んでいる。

両手で両方の乳房を覆おうとするのだが掌は鳥黐にくっついた小鳥のように動かせば動かすほどがんじがらめにあったみたいに動きがとれなくなるようだ。

乳首が爪の先で捻られ鋭い痛みが一瞬のうちに脊髄を雷光のように白い火花を散らして無数に往復した。

テキは一転して優しく両の掌でそっと乳房を包む、掌が乳房に触れているのかいないのかその微妙な感覚をたのしんでいるのだろうか、ずいぶん長い時が過ぎたようで苛立つのだが全然動きがとれない。

下半身に風通しがよくなったようだと、晩秋から初冬の夕暮のような感じを肌が捕えている、束の間そういう感じを確かめることも出来ずに、下半身も身につけていたものが何かの溶液に溶けさってしまったかのようにすっかり取り去られていた。

これは掟に従った儀式なのだから、だれもこれを通過したのだからとおもいこまされているようだが納得出来ない。

乳房がだんだん火照ってきた。乳首にそっと初夏の青臭い風のように纏わりついているのは何だろうか。

そうこうしているうちに自分の気持としては全然そういう気がないのにどうやら下半身の亀裂に液が滲み出てゆくようで困惑する。

知らない間に尻を突き出すように高くたてて、脚を大きく拡げてしまっているのではないか、どうしてこうなっているのであろうか、濡れたのが気持が悪いので軀が自然に合理的に動いたのがこういう姿勢になった原因であるのだろうか、でもこれは今いっとうとりたくない姿勢であるのだから身を起して足をすぼめて背を丸く屈めて、両腕で膝を抱えこみたくてもそう出来ないのだ。

テキは粘つく体液で亀裂の周囲の毛を偏執狂のような手つきで綺麗に分けてねかせはじめたようだ。

こんなことができる!!
- 自分のチームの選択
- パス
- シュート
- スローイン
- ヘディング
- スライディング
- コーナーキック
- ゴールキック
- オフサイド
- PK戦
- 勝つと対戦相手が変わる
勝ち進むと相手チームが強くなり、はやい判断と操作が要求され、ますますゲームに熱中することでしょう

ディフェンス
攻めと守りができてこそサッカーの醍醐味を味わうことができる。

スローイン
スローインなどの小技もできてより本物に近い試合展開。

好評発売中!!
チャンピオンベースボール
CHAMPION BASE BALL
PART 2 (MAN TO MAN)
★サブボード発売中★

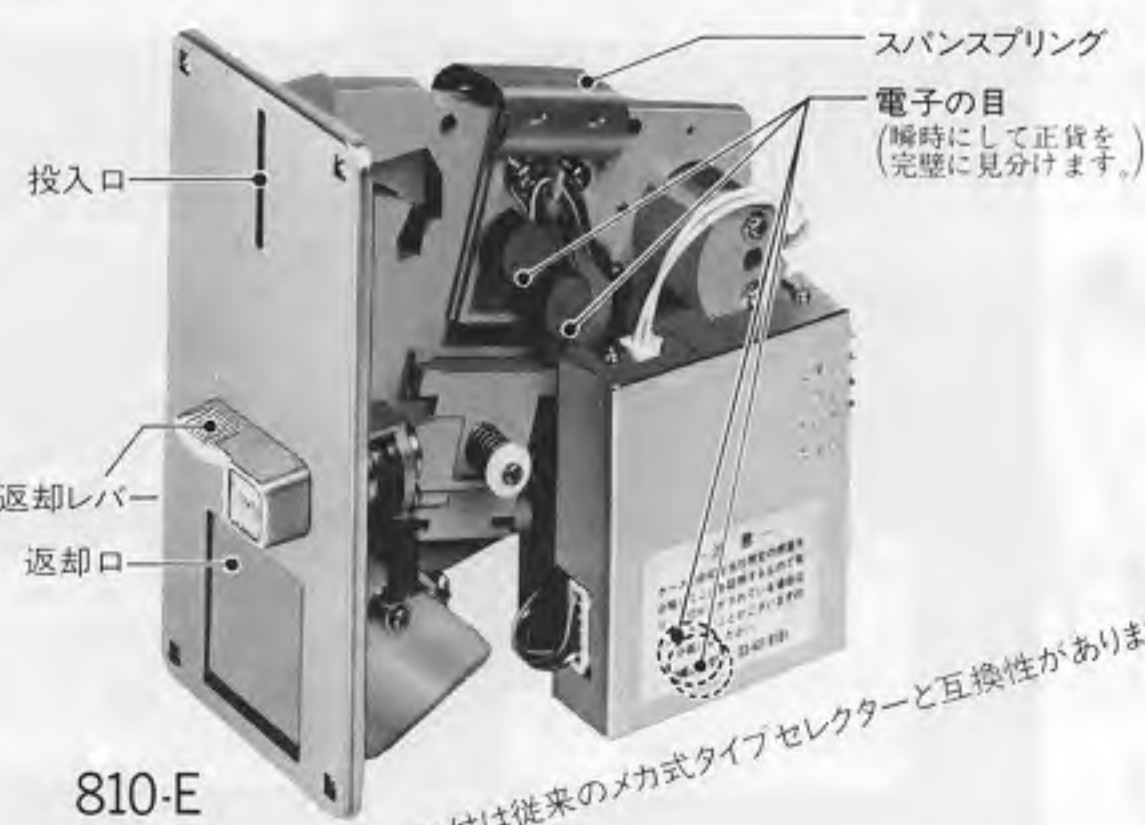
ALPHA　アルファ電子株式会社
〒362 埼玉県上尾市愛宕1-16-9
TEL 0487-75-2412

メカ＋電子の時代

完璧なセレクター揃って新発売!
●ゲーム機、自販機、両替機、カラオケ……等々、未来派志向

■810-Eシリーズ

810-ES	￥100
810-E	￥500
810-EC	US25¢
810-EF	その他コイン

■ロケーション管理
必ずカウンターとキャッシュボックスのコイン枚数は一致します。

取付は従来のメカ式タイプセレクターと互換性があります。

従来のメカ式タイプのセレクター

謹　告

毎度弊社製品を御愛顧賜わり誠にありがとうございます。電子セレクター810-Eは、全体および各部の機構につき、特許、実用新案、意匠等を申請しており、その一部は、既に登録および公開され、工業所有権によって保護されております。
これと同じ構造のコピー品を正当な権利もなしに製造販売し、または、購入使用した者に対しては、上記出願に係る発明考案が出願公告された際に法に基づく補償金を請求し、また法に基づき使用を差し止められることにもなりますのでかかるコピー品の購入使用をなさらぬよう警告致します。

昭和57年7月
代表取締役　安部　寛

信頼と技術のふれあい
Asahi SEIKO CO.,LTD.　旭精工株式会社
本社・本社営業部　東京都港区南青山2-24-15青山タワービル2F　〒107 ☎03(401)6181
営業所／東京都台東区竜泉3-7-3　〒110 ☎03(876)3405

●詳細は本社または、営業所宛にカタログをご請求下さい。

ジャンゴウナイト

上がるたびにバニーガールの衣裳がはずれます
5回連続上りでウフフ…?
お楽しみ

18"テーブル

- ●プレイヤーがあがれば、役に応じ得点が加算。●コンピューターがあがれば、役に応じ得点が減算。●コンピュータ同志のフリコミは再ゲーム。
- ●スコアーが0になればゲームオーバー。●親があがれば勝ち得点は倍。

Nichibutsu
日本物産株式会社
本社　大阪市北区天神橋1丁目12番9号　〒530
☎(06)353-5211(代) TELEX523-6891 NCBCOLJ

東京事業所	東京都中央区日本橋堀留町1丁目5番12号 ヤシマ日本橋ビル	☎(03)664-5271(代)	〒103
(株)ニチブツ札幌	札幌市豊平区中の島1条7丁目1-1 京王もなみマンション	☎(011)824-2571(代)	〒062
(株)ニチブツ仙台	仙台市上杉5丁目3番10号	☎(0222)65-5571(代)	〒980
(株)ニチブツ広島	広島市南区東霞町2番17号 第2つきむらビル	☎(082)253-6131(代)	〒734
(株)ニチブツ九州	福岡市博多区博多駅南4-4-17 新常盤ビル1F	☎(092)472-7221(代)	〒812
京都工場	京都府久世郡久御山町大字市田小字新珠城12-1	☎(0774)44-6262(代)	〒613

DECEMBER 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

	機種名（メーカー名）MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	エクセリオン（ジャレコ）Exerion (Jaleco)	7.26
2	女子バレーボール（タイトー）Big Spikers (Taito)	6.27
3	エキサイティングサッカー（アルファ電子）Exciting Soccer (Alpha)	6.00
4	ゼビウス（ナムコ）Xevious (Namco)	5.72
5	エレベーターアクション（タイトー）Elevator Action (Taito)	5.58
6	スティンガー（セイブ電子／シグマ）Stinger (Seibu/Sigma)	5.57
6	バーディーキング２（タイトー）Birdie King 2 (Taito)	5.57
8	マリオブラザーズ（任天堂）Mario Bros. (Nintendo)	5.46
9	ギャラガ（ナムコ）Galaga (Namco)	5.33
9	将棋（アルファ電子）Shougi* (Alpha)	5.33
11	チャンピオン・ベースボール（アルファ電子／セガ社）Champion Baseball (Alpha/Sega)	5.16
12	Ｔ.Ｔ.マージャン（タイトー）T.T. Mahjong* (Taito)	5.00
13	チャンピオン・ベースボール パートII（アルファ電子）Champion Baseball Part II (Alpha)	4.83
14	ストライクボウリング（タイトー）Strike Bowling (Taito)	4.75
14	麻雀教室（新日本企画）Mahjong Kyositsu* (SNK)	4.75
16	ハンバーガー（データイースト）Burger Time (Data East)	4.50
16	シンドバッド・ミステリー（セガ社）Sindbad Mystery (Sega)	4.50
16	雀豪（日本物産）Jangou* (Nichibutsu)	4.50
16	花ピューター（日本物産）Hana Puter* (Nichibutsu)	4.50
16	花札（セタ企画）Hanafuda* (Seta)	4.50
21	ジッピーレース（アイレム）Zippy Race (Irem)	4.47
22	バトル・クルーザー M－12（シグマ）Battle Cruiser M-12 (Sigma)	4.42
23	ミスタードゥ対ユニコーン（ユニバーサル）Mr. Do's Castle (Universal)	4.40
23	パチフィーバー（三機電子）Pachi Fever (Sanki)	4.40
25	ジャントツ（サンリツ）Jantotsu* (Sanritsu)	4.28

* The Traditional Japanease Games

■テーブル型新製品 (NEW VIDEOS - TABLE TYPE)

	機種名（メーカー名）MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	ハイパーオリンピック（コナミ）Track & Field (Konami)	8.64
2	フォゾン（ナムコ）Phozon (Namco)	6.66
3	ドンキーコング３（任天堂）Donkey Kong 3 (Nintendo)	5.20
4	Ｑイズジャンプ（サンリツ）Quiz Jump (Sanritsu)	5.00
5	ゼロイゼ（データイースト）Zeroize (Data East)	4.71

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

	機種名（メーカー名）MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	ＴＸ－１（辰巳電子）TX-1 (Tazmi)	9.33
2	ポールポジションII（ナムコ）Pole Position II (Namco)	8.50
3	レーザーグランプリ（タイトー）Laser Grand Prix (Taito)	7.46
4	スターウォーズ（アタリ）Star Wars (Atari)	7.20
5	クリスタルキャッスル（アタリ）Crystal Castle (Atari)	7.00
6	幻魔タロット（データイースト）Genma Tarot (Data East)	6.50
7	ポールポジション（ナムコ）Pole Position (Namco)	5.85
8	ウルトラクイズ（タイトー）Ultra Quiz (Taito)	5.80
9	アストロンベルト（セガ社）Astron Belt (Sega)	5.73
10	幻魔大戦（データイースト）Bega's Battle (Data East)	5.50

■フリッパー (FLIPPERS)

	機種名（メーカー名）MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	レディーエイムファイヤー（ゴットリーブ）Ready Aim Fire (Gottlieb)	6.66
2	ローヤルフラッシュＤＸ（ゴットリーブ）Royal Flash DX (Gottlieb)	6.20
3	ストライカー（ゴットリーブ）Striker (Gottlieb)	5.00
3	アマゾンハント（ゴットリーブ）Amazon Hunt (Gottlieb)	5.00
3	エンブリオン（バリー）Embryon (Bally)	5.00

調査ご協力店（順不同）

ルナパーク（東京・新宿）、ロサ・ゲームランド（東京・池袋）、ジョイプラザ21（京都・新京極）、タイトースペシャル（大阪・梅田）＝㈱タイトー； ジャック&ベティ（東京・神田）、ＵＦＯ（東京・鴬谷）、セガセンター・ニュー光（大阪・心斎橋）、モンテカルロ立命（京都・北区）＝㈱セガ・エンタープライゼス； ゲームスペース・ミライヤ（東京・蒲田）、プレイシティキャロット新宿店（東京・新宿）、ビッグキャロット新橋店（東京・新橋）、なんばシティビッグキャロット（大阪・難波）＝㈱ナムコ； ゲームファンタジア・シグマ（東京・渋谷）、ゲームファンタジア・イズミ（東京・新宿）、ゲームファンタジア・スーパーII（東京・池袋）＝㈱シグマ； アメニティパーク・リノ梅田店（大阪・梅田）、アメニティパーク・リノ千日前店（大阪・千日前）＝㈱アポロ； カーニバルプラザ（東京・新宿）＝㈱エスコ貿易； ワールドゲーム・ミヤコ（東京・新宿）＝㈱東京キャビオート； ゲームプラザ・シルビア（東京・新宿）＝㈱東京マルサン； プレイランド（東京・蒲田）＝㈱プレイランド； 名鉄レジャック（名古屋・駅前）＝㈱水野商会； ビデオイン・キャッスル（小倉・駅前）＝㈱岡田商会。

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

英文版業界ニュース

Season's Greetings

Government Begins To Discuss Taxation On Amusement Games

In an attempt to cope with financial problems which have been aggravated recently, the Japanese Government is forced to work out steps to expand the coverage of commodities to be taxed and increase tax income, and has recently begun discussing in earnest the feasibility of commodity tax imposition on amusement games. If this program is realized, the Japanese amusement business will be dealt a serious blow, and the trade people (Japan Amusement Machine Manufacturers Association, among others) are becoming increasingly cautious.

In Japan, in the category of coin-operated games, those covered by the commodity tax imposition are 'pachinko', 'smart ball', 'corinth' and 'slot machine'. 20% of tax is imposed on them at the stage of manufacture or import. Of these, smart ball is a kind of pinball which may be said to be a countertop type of pachinko. At the present stage, it is virtually not manufactured. Corinth is a product that does not exist actually, and is likely to be unknown to those government officials who take charge of it. In general, it is thought to be the "bagatell-type" that had existed before pinball. Thus, strangely, nobody now knows the reason why corinth was taxed. Those in the category of slot machines refer not merely to ordinary ones, but also to gaming devices for players to win with a combination of pictorial patterns or symbols, or numerals, even where they use an electric light flickering system.

Items on which commodity tax is imposed are fixed by law. As a result of tax revision in 1962, the coverage of taxation changed, and the 20% taxation on all amusement machines and devices was removed, and the coverage was limited to the four types mentioned above. Since then, Japan's amusement business has been virtually relieved from commodity taxation, except for that on the slot machines. (Pachinko forms its own business.) That is, the manufacturers at that time were relieved from payment of expensive commodity taxes on all categories ranging from arcade games to kiddie rides and amusement park equipment. This has been very favorable for the subsequent production of video games. Additionally, in view of other taxes and regulations, too, the amusement machine business in Japan is freer than that in the foreign countries. Apart from slot machines, the manufacturers virtually need not pay commodity tax. Operators are also not required to pay operation tax or obtain licence. Thus, they have only to pay income tax, inhavitants' tax and enterprise tax, as with other businesses. (People of the pachinko business must, however, pay 250 yen/month/unit of operation tax.)

In fact, the arcade business has been quiet for a long time. But, thanks to the so-called "Table Break Out" game (that became very popular in 1977) and the well-known "Space Invaders" (that boomed in 1978 – 79), arcade games have spread across Japan, having drawn much attention. At that time, the government had already begun discussion about the feasibility of taxation on video games. When the "Space Invaders" boom passed, however, their attention moved to those items other than video games. Thus, though the manufacturers worried much about the government's intention, they were after all relieved.

Meanwhile, the government continued to suffer from treasury deficits. Since the Liberal Democratic Party believes that tax increases will lead to the defeat of election, they have evaded direct tax increases to their best. However, in order to improve their financial position, tax increases are inevitable. Thus, they have been compelled to implement indirect tax increases, beginning to expand the scope of commodity items to be covered by commodity taxation. For the last few years, the scope of such items has dramatically expanded. Despite these efforts, income remains short. Hence, they have begun to turn to amusement games.

On November 9, the Ministry of Finance summoned Mr. Hinami, managing director of JAMMA, and told him that the government began discussing a commodity tax imposition program for amusement games in general, and asked Mr. Hinami to submit statistical data on production and imports by type/model to be used for determination of tax. In response to it, JAMMA held a taxation committee to discuss anticipated problems, and on November 15, they held a conference to work out steps to evade taxation. At the present, except for those amusement machines for children, such as kiddie ride, all the other machines will be covered by taxation in the near future. The committee will approach the government so that they may be entirely relieved from taxation, or at least request the government to limit the scope of taxation to a limited number of items, and delay actual implementation as long as possible.

Though it is desirable that amusement business be established as an industry, but the trade people want to evade tax burden as much as possible. Thus, the tax problem is becoming one of the most cumbersome things to JAMMA.

Konami Acquired 5% Of Century's Stocks

Konami Industry Co., Ltd. of Osaka has announced that they have acquired 5% of the stocks of Century, Inc. of Hialeah, Fl., U.S.A., for closer relationship between the two companies.

Kagemasa Kozuki, president of Konami Industry, said that his company has licensed Century to manufacture Konami's video games, but for closer relationship, they acquired 5% (500,000 stocks) of Century's total stocks, through Konami's American subsidiary, Konami Inc. of Torrance Ca., U.S.A. Also, K. Kozuki said that, in the near future, he will assume a director of Century.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan

Sigma Became The First Non-American Licensee Of Nevada Gaming Commission

Katsuki Manabe, president of Sigma Enterprises of Shibuya, Tokyo, announced that on October 20, it became world's first non-American licensee of the U.S. Nevada Gaming Commission.

The State of Nevada is a world-famous lawful gambling area, and almost all slot machines and other machines are of the American make. However, a number of Japanese products have also been used. Along with the revision of the state's law made in July this year, however, foreign manufacturers have been obliged so that they must be licensed as a manufacturer before supplying their products. Thus, Sigma has filed an application with the Nevada Gaming Commission for registration as a licensed manufacturer. On October 20 Sigma was licensed as such, becoming world's first casino-related equipment manufacturer other than those in the State of Nevada.

Sigma is a leading operator in Tokyo, inventing the unique medal game parlor system, and has continued to operate for more than ten years. Sigma is also engaged in development and manufacture of amusement and gaming machines. In the case of Nevada, Sigma will manufacture and export their products, and Mills Novelty Co. of Nevada will distribute them.

Mr. Do vs UNICORN（ミスター・ドゥ対ユニコーン）はハンマーを使ってブロックを落とし、ユニコーンをやっつける、新しいビデオゲームです。

★遊び方
○レバーでMr. Doを操作してユニコーンを退治しよう。ユニコーンはブロックで退治できます。
○[鍵]を3個落とすと上の通路に[H]が出ます。[H]をとると ユニコーンはE・X・T・R・Aになります。
○E・X・T・R・Aはハンマーでやっつけられます。
○E・X・T・R・Aを取るとMr. Doが1人増えます。

ユニバーサル販売株式会社
株式会社ユニバーサル

本　社　〒103 東京都中央区日本橋堀留町1－7－7　☎(03) 661-0330㈹
工　場　〒323 栃木県小山市荒井561（第3工業団地）

札幌営業所	☎(011)221-2398㈹	大阪支社	☎(06)304-3955㈹
仙台営業所	☎(0222)99-1241㈹	小豆島営業所	☎(08796)2-5368㈹
新潟営業所	☎(0252)71-6006㈹	広島営業所	☎(0822)28-1005㈹
北関東営業所	☎(0285)23-3551㈹	山口営業所	☎(0834)32-0011㈹
大宮営業所	☎(0486)44-0946㈹	九州支社	☎(092)471-6188㈹
静岡営業所	☎(0542)83-6781㈹	沖縄営業所	☎(09889)7-6655㈹
豊橋営業所	☎(0532)46-6103㈹		

Mr. Do's CASTLE *(This name applies to the export model)*
Another new Universal video game, "Mr. Do's CASTLE" challenges you with unicorns that can be exterminated by using a hammer to drop blocks.

☆ **How to play:**
- **Let's operate Mr. Do! to exterminate the unicorns! They can be wiped out by dropping blocks.**
- **When dropping three [key], [H] will appear at the passage on the hill. Wiping out [H] causes the unicorn to change into E·X·T·R·A.**
- **E·X·T·R·A can be wiped out by using a hammer.**
- **Wiping out E·X·T·R·A awards another Mr. Do!**

UNIVERSAL SALES CO., LTD.
EXPORT DIVISION

1-7-7, Nihonbashi Horidome-cho, Chuo-ku, Tokyo 103, Japan
Phone: 03-661-6004, 6005　Cable: UNMANIFACT
Telex: J27348 (UNICO)

Universal U.S.A. Inc.
3250 Victor Street, Santa Clara, California 95050, U.S.A.
Phone: 408-727-4591-5　Telex: 172247 (UNI USA SNTA)
Main Line of Business: Development, manufacture, sales, and exports & imports of amusement machines

European Office
81 Tottenham Court Road, London W1A 1EY
Phone: 01-631-1189　Telex: 892989 ELCOIN

仕様：Table Type ▽95-2447・863(W)・570－680(H)・564(D)mm AC100V・115V・230V 50/60Hz 140W(18")
Upright Type ▽95-1653・640(W)・1750(H)・800(D)mm AC100V・115V・230V 50/60Hz 180W(20")